EXCALIBUR

29 KČ • 33 SK • $3 U.S.

NEZÁVISLÝ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

č. 2

OD TOHOTO ČÍSLA min. 48 stran

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066

SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.

SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

Joyplus

Commodore

SV 121 TURBO
Model prozačátečníky.Mikrospínače
Cena 188,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 258,- Kč

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.Dva spínače na střelbu.
Cena 390,- Kč.

SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepším provedení.V moderním acrylovém obalu
Cena 731,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funkce. Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 610,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 460,- Kč.

SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na střelbu. 10 mikrospínačů. Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 390 ,-Kč

SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 308,- Kč.

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Pište, jinak se nám pořadí nebude měnit.

PC

1 DUNE II, *Virgin Games*
2 LANDS OF LORE, *Westwood studios*
3 INDIANA JONES IV, *Lucasfilm Games*
4 PRINCE OF PERSIA II, *Broderburd*
5 EYE OF THE BEHOLDER III, *SSI*
6 BETRAYAL AT KRONDOR, *Dynamix*
7 ISHAR II, *Silmarills*
8 ALONE IN THE DARK, *Infogrames*
9 DOGFIGHT, *Microprose*
10 LEGACY, *Microprose*

AMIGA

1 DUNE II, *Virgin Games*
2 WALKER, *Psygnosis*
3 SYNDICATE, *Bullfrog*
4 DESERT STRIKE, *Electronic Arts*
5 KICK OFF 3, *Virgin Games*
6 CHUCH ROCK II, *Core*
7 WAR IN THE GULF, *Empire*
8 ISHAR II, *Silmarills*
9 LEMMINGS II, *Psygnosis*
10 SYNDICATE, *Bullfrog*

ATARI ST

1 DESERT STRIKE, *Electronic Arts*
2 POWERMONGER, *Bullfrog*
3 PACIFIC ISLANDS, *Empire*
4 ISHAR II, *Silmarills*
5 RAILROAD TYCOON, *Microprose*
6 FORMULA ONE G. P., *Microprose*
7 LURE OF THE TEMPTRESS, *Virgin*
8 ANOTHER WORLD, *Delphine software*
9 CRAZY CARS III, *Titis*
10 LOTUS II, *Gremlin*

C-64

1 ELITE, *Firebird*
2 ELVIRA, *Accolade*
3 EIDOLON, *Lucasfilm*
4 TEST DRIVE II, *Accolade*
5 TURRICAN II, *Rainbow Arts*
6 LAST NINJA III, *System 3*
7 MOONFALL, *21st Century Ent.*
8 LOTUS E.T.C., *Gremlin*
9 ELITE, *Firebird*
10 ACE, *Cascade Games*

SINCLAIR

1 SPACE CRUSADE, *Gremlin*
2 HEROQUEST, *Gremlin*
3 DIZZY V, *Code Masters*
4 ROBOCOP 3, *Ocean*
5 SUPERCARS, *Gremlin*
6 MYTH, *System 3*
7 SWITCHBLADE, *Gremlin*
8 TURRICAN, *Rainbow Arts*
9 CABAL, *Capcom*
10 ADDAMS FAMILLY, *Ocean*

ATARI XL/XE

1 MISJA, *Avalon*
2 KARATEKA, *Broderbund*
3 FRED, *Avalon*
4 DRACONUS, *Cognito*
5 ZYBEX, *Zeppelin*
6 ACE OF ACES, *Accolade*
7 TOMAHAWK, *Digital Integration*
8 SOLO FLIGHT, *Microprose*
9 LASERMANIA, *Avalon*
10 EIDOLON, *Lucasfilm*

SEGA

1 ALADIN
2 SONIC 2
3 NHLPA HOCKEY
4 STREETS OF RAGE 2
5 THE REVENGE OF SHINOBI
6 SHINING IN THE DARKNESS
7 NHL HOCKEY '94
8 SONIC, THE HEDGEHOG
9 STREET FIGHTER 2
10 SHINOBI

ENGINE II

1 R-TYPE
2 SHANGHAJ
3 SIDE ARMS
4 DIN DON
5 TIGER MISSION
6 LEGEND OF HERO
7 GUNHED
8 FINAL MATCH TENNIS
9 DEVIL'S CRASH
10 THE FINAL LAP

NINTENDO

1 STREET FIGHTER 2
2 ROBOCOP
3 SUPER SOCCER
4 LEMMINGS
5 MEGAMAN II
6 CONTRA
7 ADVENTURE ISLAND 2
8 SUPER MARIO WORLD
9 DOUBLE DRAGON
10 TOM & JERRY

AHOJ, REDAKCE!

EXCALIBUR č. 22 VYJDE 15. 1. 1994!

Držím v ruce časopis číslo 19 a vzpomínám. Vzpomínám, že jsem asi před půl rokem pročítala se svým bratrem recenze a návody. Vzpomínám - jak nás pobavily správné hlášky v recenzích a návodech - a jak se nám oběma líbila Andrewova „Pařanská romance“. Bylo to krásné.

Můj o dva roky mladší bráška před třemi týdny zemřel. Zemřel na rakovinu v nedožitých čtrnácti letech.

Píši Vám, neboť bych Vám chtěla říci, že když jsme tenkrát přijeli s Honzíkem do Prahy na onkologii, sehnali jsme kdesi ve stánku EXCALIBUR (v Prachaticích ho ještě neměli a my vlastnili jen stará čísla) a Honzík, ačkoli zmožen vyčerpávajícím vyšetřováním, se usmál, když jsem mu EXCALIBUR podala. Pak už se dožil jen dvou čísel (jedno z nich bylo tím prázdninovým, které přišlo v září). Tak už si tolik nežil, ale EXCALIBUR měl velice rád.

A tak Vám chci poděkovat za to, že jste mu malinko ulehčili jeho obrovské utrpení a dodali trochu radosti do jeho smutné duše.

Fakt díky za EXCALIBUR.

Budu se těšit na každé další číslo, které přijde - přečtu si perfektní tipy, návody, užiji si spoustu legrace a vždy si vzpomenu na svého bratra - jak jsme spolu s obdivem a nadšením četli EXCALIBUR.

Tak kluci ahoj - snad Vám budu moci příště napsat něco veselejšího.

Vaše věrná čtenářka Jana Břendová

Jana Břendová

P.S.1: A ten nápad s fotkama je velice dobrý. Fakt!

P.S.2: Existuje něco jako EXCALIBUR-KLUB? Jestli ano, mohli byste vytisknout nějakou kontaktní adresu?

Jestli ne, mohlo by se něco založit, co říkáte?

Slibuji, že se budu spolu se všemi tvůrci EXCALIBURU snažit o to, aby EXCALIBUR vycházel pravidelně a aby byl co nejlepší. Prosíme Tě, abys přijala naši omluvu (byť pozdní) za nevydané prázdninové EXCALIBURy - od tohoto čísla Ti budeme zasílat všechny vyšlé EXCALIBURy až do konce vydávání EXCALIBURu. Cítíme s tebou.

Vydavatel a kolektiv

P.S.: Ten nápad s fotkama bude muset počkat až do příštího čísla - redakce nám trochu zlobí. Ale EXCALIBUR KLUB - to není špatný nápad! Založíme ho v dalším čísle.

OBSAH

RECENZE

Blooonet....29
Castle of Dr. Brain....9
Creepers....19
Doom....14
Dragon Sphere....29
Fantasy Empires....13
Global Conquest....7
Hoyle Classic Card Games....17
Humans....28
Incredible Machine....9
Ken's Labryinth....28
Laser Squad....29
Lands of Lore....6
Links 386 Pro....11
Master of Orion....16
Might & Magic V....7
Mirage Thunder - DIF 2....14
Privateer....15
Sim Farm....19
Terminator 2029....29
The 7th Guest....8
Trolls....17
Simon the Soncerer....10
Space Race....18
Square DeLuxe....10
Stunts Island....12

NÁVODY

Blinky's Scary School....41
Ishar II....30
King's Quest III....34
Return of the Phantom....36
School Daze....41
Space Quest IV....35
The 7th Quest....33
Willy Beamish....40
Wizardry 7....32

EXTRA

ZVUKOVÉ KARTY PRO PC....20
DAC do 100,- Kč....21
To nejlepší od Creative Labs....22
Sound Blaster 2....21
Sound Blaster Pro....23

OSTATNÍ

Báječní muži na létajících str....44
České a slovenské BBS....41
České hry na Amigu....44
Číty....41
Dopisy čtenářů....46
Kalendář....uprostřed
Předplatné....47
Pushover - kódy....41
RPG - 2. část....45
Soutěž A-B-Comp....45
The Sierra Network....45

EXCALIBUR 21 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Chlebek (TED JOHNSON). VEDOUCÍ REDAKTOR ČÍSLA: Martin Ludvík. REDAKCE: Daniel Farnbauer (DUNDY), Václav Provazník (DOLPHINE), Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign,** grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO** a **JRC.** K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v prosinci 1993.

NOVOROČNÍ NABÍDKA FIRMY JRC

Super nabídka pro hráče

ATARI®

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO** *Kč 3.990,-*

velké množství her na kazetách (14 kazet) *á Kč 100,-*

zásuvný modul **VISICOPY III** *Kč 330,-*
- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III** *Kč 690,-*
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binar copy

hry v zásuvných modulech *Kč 130,-*

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslící programy, hry a jiné doplňky

NABÍDKA pro muzikanty

ATARI 1040 STE *Kč 14.290,-*
ATARI FALCON 030 *Kč 44.990,-*
nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD

Commodore

ceny vás příjemně překvapí

Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Disketová jednotka 1541

velké množství her na kazetách (20 kazet) *á Kč 100,-*
na disketách (115 disků) *á Kč 50,-*

zásuvný modul **EXPERT C 401** *Kč 390,-*
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310** *Kč 590,-*
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter, Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modelech *Kč 150,-*

výukové programy, hry, textový editor, adresář, diář aj. doplňky

AMIGA 600 **AMIGA 600 HD**
AMIGA 1200 **AMIGA 1200 HD**

Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky QuickShot, tiskárny **EPSON**

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10^{00} až 18^{00}

PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9^{00} až 18^{00}

BONO Computer
Hlavná 134
080 01 Prešov

BONO v Od DAGROV
Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář
tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

AMIGA info

autorizovaný dealer firem Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/253708, 256201, 254227
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.

Navštivte naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Míru, tram - 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program firmy Commodore
A500, A500+, A600, A1200, A4000, color monitor .....

Amiga uživatelská příručka 2.0 - 420 stran kompletního popisu, práce s Amigou, podrobný popis DOSu, vše co potřebujete.

A600 HD .....od 10.950,-
Amiga CDTV komplet, klávesnice, A1200 HD ..... od 16.990,-
disketová jednotka, myš.....14.990,-

Novinka: Špičkový videodigitizer VIDI, 256 000 barev, realtime v mono režimu, podpora A1200, špičkový software 9.990,-

Modemy pro PC a Amigu za vánoční ceny .....(14400 bps, fax - 8610,-)

Literatura pro Amigu		Doplňky pro Amigu	
Assembler 68000	165,-	Externí floppy	2950,-
GFA Basic	250,-	1MB pro A600	2950,-
Maxiplan	95,-	0.5-1.8 MB A500	od 1290,
Amiga Basic (disketa)	99,-	1 MB pro A500+	2590,-
Superbase (disketa)	99,-	1-9MB pro A1200	tel.
Hardware manual (disketa)	99,-	Scart kabel	390,-

Harddisky pro Amigu
Pro všechny typy Amig včetně instalace .....od 2.950,-

SUPER PC ZA SUPER CENY
Libovolné konfigurace PC 386, 486, počítačové sítě.

Velký výběr Shareware programů a her pro Amigu a PC.

HLEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ

Presto·CS COMPUTER

VÁM NABÍZÍ
OD 24.12.
POVÁNOČNÍ VÝPRODEJ!
ZA VELMI HEZKÉ CENY
VÝROBKY COMMODORE
COMMODORE 64, ~~AMIGA~~
AMIGA 500, 600, 1200, CD32
AMIGA 600 HD 20
JOYSTICKY, PAMĚTI, HRY, MYŠI,
DISKETY (JAKO VŽDY ZA 149,-)
PŘIJĎTE K NÁM DO PRODEJNY
POLSKÁ 15, PRAHA 2
(METRO NÁM. SÍTNÉHO Z PODĚBRAD)
NEBO OBJEDNAT NA DOBÍRKU
TEL. 02/627 5250 - PRODEJNA
02/825 7484
TEL./FAX 02/791 6018
ZÁRUKA JE 1 ROK
VÁŠ Martin Kupka

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3
Tel: (02) 6279433, 36, 48 l. 39, Fax: (02) 274556

Firma ATLANTIDA vypisuje konkursní řízení na místa šéfredaktora a redaktorů pro připravovaný časopis, věnující se počítačům Commodore a programovému vybavení.

Dále hledáme zkušené programátory pro počítače Commodore Amiga pro dlouhodobou spolupráci.

Nabízíme výhodné pracovní a finanční podmínky.

Firma ATLANTIDA počínaje 1. lednem 1994 opět nabízí začínajícím prodejcům možnost komisního prodeje.

Všem našim prodejcům a zákazníkům děkujeme za spolupráci v uplynulém roce, přejeme mnoho pracovních a osobních úspěchů a těšíme se na další spolupráci v novém roce 1994.

PF 94

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

formátované! **SYNTRON** formátované!

made in Canada

Ceny jsou uvedeny za 1 krabičku včetně daně z přidané hodnoty. 1 krabička = 10 ks disket.

HD		DD
240,- Kč	1 - 2 krabičky	160,- Kč
237,- Kč	2 - 4 krabičky	157,- Kč
235,- Kč	5 a více	155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
Stálí zákazníci získávají slevu 2%.

DĚKUJEME VŠEM SVÝM ZÁKAZNÍKŮM A OBCHODNÍM PARTNERŮM ZA PROJEVENOU DŮVĚRU V ROCE 1993. NA SHLEDANOU V NOVÉM A ÚSPĚŠNÉM ROCE 1994!

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku
☐ **krabiček disket HD,** ☐ **krabiček disket DD**
za celkovou cenu ☐ **Kč.**
K ceně připočítáváme balné 3 - 6 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.

jméno:
úplná adresa:
PSČ: podpis:

LANDS OF LORE

Již od vzniku prvních her v hlavní roli se mezi hráči rozpoutala prudká debata, která že to hra je vlastně lepší. Pro připomenutí, Dungeon Master byl chválen pro svou podobnost ke stolním hrám a možnosti postav. Jeho odpůrci naopak poukazovali na slabé grafické zpracování a hudbu.

Další z těchto her, série Eye of the Beholder přinesla něco nového. Bylo to mnohem lepší grafické i zvukové zpracování. Beholder I běžel sice pouze v 16 barvách, zato dvojka a trojka byly již 256-ti barevné. Kritizovány byly však také. Ačkoliv byl napsán podle originálních D&D, autoři se tím také chlubí, byla mu vyčítána jednoduchost, systém kouzel a jiné zanedbatelné maličkosti.

Oběma však poskytovali perné chvilky zastánci třetího typu hry, reprezentovaného sérií Might&Magic (Dále jen M&M). Tito tvrdili, že jak Beholder, tak i Dungeon Master hráče omezují, jsou příliš malé. A měli pravdu. M&M přinesl do hry zcela nový styl. Je pro vás připraven celý svět, záleží jen na vás, kam půjdete a co uděláte. Samozřejmě se hrou táhne i příběh, po jehož dokončení následuje závěrečné intro. Také systém kouzel doznal změnu. Najímání potulných dobrodruhů se rovněž v žádné jiné hře tohoto typu zatím nevyskytlo.

Vím, že mnoho z vás se mnou nesouhlasí v názorech na tyto hry; a to jsem se nezmiňoval o Isharech, Shadow Landech a mnoha jiných. Poté však, co uvidíte Lands of Lore, myslím, že se pořadí vašeho žebříčku popularity rázem změní.

Lands of Lore, The throne of Chaos má cosi společného s každou z výše uvedených her. Jedná se dokonale graficky a hudebně zpracovanou hru, s originálním příběhem. Zlá čarodějnice Scotia objevila mocný drahokam a nyní vede válku proti Vašemu království. Vy si vyberete hrdinu, se kterým se pokusíte svět jednou provždy zbavit této mocné babizny.

Nyní již k samotné hře. Pohyb je v Lands of Lore vyřešen stejným způsobem jako v Space Hulkovi, celý výhled se plynule posune. Samozřejmě u pomalejších počítačů lze navolit „klasický" způsob pohybu, tj. skok z místa na místo. Vše je propracováno do nejmenších podrobností. O meče na stěně se můžete zranit, ve vykotlaných stromech můžete najít schované poklady, cestou naleznete několik léčivých rostlin. Truhlici, kterou nemůžete otevřít, jednoduše proto, že klíč nemáte a s paklíčem to neumíte, můžete otevřít ještě jiným, méně prozaickým způsobem: sekerou.

Již na začátku dostanete magickou mapu, hra se automapuje způsobem, „kde jsi jednou byl, tam to znáš". Další užitečná věc je kompas. Určuje vám směr kterým se právě díváte. Pozor, i zde je hra až ďábelsky dokonalá, může se vám totiž stát, že při boji nebo pádu z velké výšky vám kompas praskne a pak už neukazuje vůbec nic. Cestou najdete také lampu a lahvičky s olejem. Lampa se automaticky zapálí, jakmile vstoupíte do temných prostor jeskyně. Jak se v ní spaluje olej, je čím dál méně vidět. Proto je třeba lampu jednou za čas doplnit lahvičkou oleje. Pokud již žádný olej nemáte, rychle nějaký sežeňte. Sice je vidět i tak, ale přece se jen za tmy špatně bojuje.

Tyto magické předměty (kompas, mapa, lampa) jsou umístěny na pravém okraji obrazovky a již se jich nezbavíte (proč taky).

Když si tedy vyberete svého hrdinu je třeba seznámit se s ovládáním. Po místnostech se dá pohybovat pomocí směrové růžice vlevo dole, nebo kurzorovými šipkami.

Věci vaší party se nachází v okénkách dole. Kliknutím myši na krajním políčku se celý seznam posune a odkryje další políčka. Celý seznam je uspořádán do jakési smyčky, takže po chvíli posouvání se vám opět objeví výchozí situace. S těmito věcmi můžete libovolně nakládat, prodávat je, odhazovat, či dávat dobrodruhům.

Předměty se berou kliknutím levého tlačítka na nich. Používat je můžete, když s jejich ikonkou kliknete pravým tlačítkem na některou z vašich postav, ta potom daný předmět použije (lahvičku vypije, spustí kouzlo z kouzelné hůlky).

Ještě bych se rád zmínil o zbraních. Síla zbraně se ukáže, když si ji dáte do ruky. Je tu však jeden háček. Zbraně se časem opotřebovávají. Jajich síla sice neklesá, jsou však méně účinné. To umí poznat pouze kovář, který vám při prodeji oznámí, že vaše zbraň je popraskaná a tudíž vám za ni nabídne méně peněz.

Vaši muži jsou v dolní části obrazovky vyobrazeni jako ikonky. Vedle nich se nachází dva sloupečky, jedná se o Magii a Zdraví. Kliknutím na tyto „rtutě" se vám v okénku pod nimi objeví jejich číselné hodnoty. Kliknutím na postavu se vám objeví klasický obrys postavy a vy je můžete začít vyzbrojovat nebo jim dát lepší brnění.

Vedle ukazatelů magie a zdraví se nachází ještě dva symboly. Kliknutím na horní vaše postava útočí, dolním sesílá kouzla. Vy určíte pouze sílu, kouzlo se samo provede a ubere potřebnou magii. Později, když už budete znát více kouzel budou vaše kouzla napsána na svitku vlevo nahoře. Pak stačí označit kouzlo, kliknout na kouzlení a vybrat sílu kouzla.

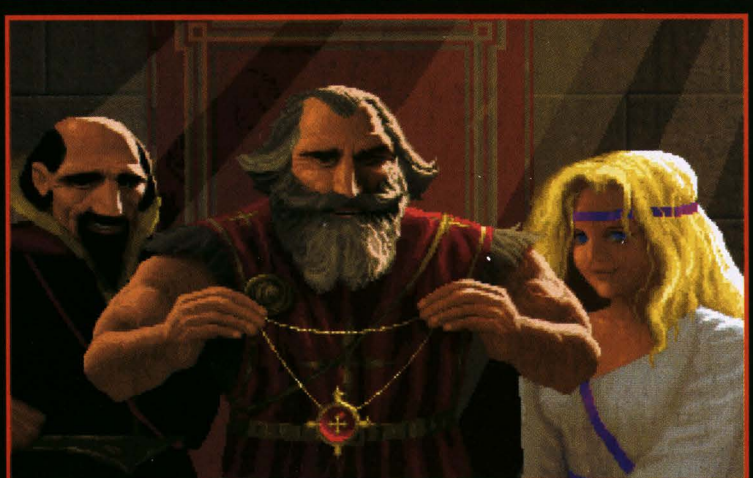
Pokud vám magie nebo zdraví klesne, stačí postavit tábor a pořádně si odpočinout. To se provádí kliknutím na ikonku „Zzz" vlevo dole. Když vám klesne zdraví na nulu, nejste ještě mrtví. Spánek vám sice nepomůže, ale malé kouzlo vás postaví na nohy, a zbytek už spraví matka příroda.

Ikonka diskety vlevo dole napovídá, že jde o uložení nebo načtení hry, či navolení prostředí (vypnutí hudby, zvuků, vypnutí plynulého pohybu, atd ...).

Dost již chválení této hry, vždyť ona se chválí sama. Stačí si ji pořídit a sami uvidíte. Jedna malá rada na závěr. Není těžké Lands of Lore dojít, ale na několik chytáků vás upozorním. Dungeon, tedy prostředí ve kterém se pohybujete se mění podle vašich činů. Nijak radikálně se sice nepřestaví, nicméně stěna za vámi, která tam před chvílí nebyla, není nic příjemného. Také způsobů dohrání hry je několik. Konkrétně v Daracles Cave existují dvě možnosti, které závisí na tom, kudy se dáte na jisté křižovatce.

Nebudu vás již dlouho zdržovat, kdo tuto hru má, jistě rychle zasedne (či zalehne?) za počítač a pustí se do hraní, a kdo ji nemá, ten ji jistě začne shánět. Přeji vám všem tedy hodně štěstí s Lands of Lore, The throne of Chaos, budete ho potřebovat.

Dolphine



MIGHT & MAGIC V

Není to zas tak dávno, co se na monitorech většiny hráčů třpytil glób probodlý mečem s nápisem NEW WORLD COMPIUTING. Jistě již mnozí z vás úspěšně vyřešili hádanky a rafinované nástrahy připravené ve třetím a čtvrtém dílu rozsáhlých dungeonů s názvem Might & Magic.

Might and Magic 5, nebo spíše XEEN 4 Part 2, na sebe nenechal dlouho čekat. Dá se říci, že je to určitá forma nadstavby dílu čtvrtého. Spojením obou částí získáte vzájemně propletený a rozsáhlý komplex země, ve kterém se můžete volně pohybovat. Objeví se i některé nové předměty a stvůry, které v separovaných dílech vůbec nenalezenete.

Po úvodním graficky velmi dobře zpracovaném intru se okamžitě přenášíte do podstaty děje. Veškeré počáteční předvolby týkající se výběru postav odpadají. Jestliže si nepřevedete po všech stránkách velmi dobře vycvičenou partu z předcházejícího dílu, postavy vám určí počítač. Samozřejmě, že všechny své hrdiny můžete jednotlivě propustit a v hostinci místo nich najmout podle vlastního uvážení jiné. Tuto variantu vám ovšem nedoporučuji. Počítačem zvolené osoby jsou plně vyhovující, mají potřebné znalosti a jejich úrovně zkušeností jsou poměrně vysoké. Pokud některou osobu vyměníte, vystavujete se riziku nevyřešitelnosti některých hádanek.

Ve dvěstěpadesátišesti barvách a poměrně slušné grafice se střídá den s nocí. Napětí a strach způsobený nečekaným útokem jedné z mnoha temných sil z poza zakrmělého smrčku, pronásleduje partu doslova na každém kroku. Neustále obměňující se krajina a prostředí za doprovodu slastné muziky a drtivých úderů zbraní. To vše probíhá rychle a plynule. I když váš pohyb je vždy o celé jedno pole a otáčet se můžete pouze o devadesát stupňů, jako je to u série dungeonů Eye of the Beholder. Avšak na rozdíl od většiny těchto klasických role playing game, kde vidíte a vnímáte dění tři pole před sebou, u Xeena registrujete o jeden obraz více.

Standardně je plocha obrazu rozdělena na pět částí:

1. Hlavní a zároveň i největší část je vyhrazena pro pohled z očí party. Zde vidíte své nepřátele, krajinu, předměty, atd. Zajímavým zpestřením jsou sošky umístěné na obrysech rámečku. Oznamují blížící se nebezpečí, průrazné zdi a rozpoznají užitečné předměty od falešných.
2. Charakteristika jednotlivých hrdinů. Kliknutím na podobiznu jednoho z nich získáte podrobné informace o dané postavě. Nechybí ani ošacení, zbraně a rozličné cenné předměty zlatnických mistrů, které zvyšují schopnosti majitele.
3. Mapa, která mění své parametry s použitím určitých kouzel.
4. Devět ikon stanovených pro ovládání party - bojování, kouzlení pouze pro kněze a mágy, spaní, prorážení zdí a dveří, vypovězení ze skupiny, důležité předměty a hádanky, velká mapa, čas a zkrácené informace.
5. Šipky určené pro pohyb družiny.

Na závěr to nejlepší. Za nejlepší stránku hry považuji to, že při tak dokonale propracovaném labyrintu hádanek, který v sobě Xeen skrývá, nemáte předem určenou cestu. To znamená, že pokud si nevíte s něčím rady, můžete přejít do jiného domu, hradu či města a zabývat se něčím naprosto jiným. Toto jsem například postrádal u banálně jednoduchého Lends of Loru, kde teprve po splnění úkolu dostáváte úkol nový bez možnosti návratu.

DUNDY

Název hry:	Might&Magic: Dark Side of Xeen
Firma:	New World Compiuting
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	PC
Obtížnost:	vysoká
Originalita	80 xxxxxxxxxx
Zábava	89 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	85 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	84 xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	94 xxxxxxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	83%

GLOBAL CONQUEST

Další strategickosimulační hra od světově známé firmy MICROPROSE, která v poslední době přinesla na trh velké množství kvalitních novinek. Mezi tyto novinky patří například RETURN OF THE PHANTOM, PIRATES GOLD, RAILROAD DELUXE nebo horrorová hra LEGACY. Jako ve většině strategických her, tak i v GLOBAL CONQUESTU vítězí logika, vychytralost a trpělivost nad silou a rychlostí.

Grafika a pohled na bojové území je na stejné úrovni jako u hry CIVILIZATION. Což znamená ne moc propracovaná 2D grafika při pohledu shora. Po úvodním animovaném intru se bohužel s žádným jiným intrem, ani pouhým obrázkem již nesetkáte. V průběhu hry by objevující se obrázky samozřejmě mohly přemýšlejícího hráče rušit, ale nenašel jsem odůvodnění, proč na závěr po ukončení hry se objeví pouze titulky.

I když je úkol GLOBAL CONQUESTU vždy stejný, dobýt a získat kontrolu nad nepřátelským územím, máte možnost celou strukturu hry značně ovlivnit v úvodních velmi rozsáhlých volbách. Hra je vytvořená pro jednoho až čtyři hráče u jednoho počítače. Samozřejmě při modemovém spojení více počítačů je možnost volby více hráčů stejná. Pokud hraje pouze jeden hráč, pak za zbylé tři národnosti hraje počítač.

Zbraně a bojové jednotky se vyrábí pouze ve městech při zaplacení určitého obnosu peněz. Vyrobit můžete:

INFANTRY - pěší pluk - při pohybu je pomalý, vhodný spíše pro obranu měst. Vojáci si po čase automaticky vytvoří zákopy.

ARMOR - tank - rychlý, vhodný při dobývání měst a pro veškeré útoky na nepřátelské základny. Není rozumné posílat tanky přes lesy či hory, ztrácí energii.

SUB - ponorka - pro námořní bitvy. Levná a velmi slabá.

BATLSHIP - bojová loď - silnější než ponorka. Na ostré střety.

CARRIER - letadlová loď - silná na delší vzdálenosti, možnost napadení pozemních cílů.

SPY - špión - drahý, najde uplatnění, pokud při počátečních volbách je nastavená neviditelná země.

PLANE - letadlo - velmi výhodný prostředek, i když doletí pouze na krátké vzdálenosti.

Peníze na výrobu těchto zbraní získáváte poplatkem měst a vesnic. Čím větší je město, tím větší je i přínos do vaší pokladnice. Jestliže pak prozkoumáte bažiny a hory v okolí vašich základen, máte možnost objevit naleziště ropy a minerálů, což samozřejmě je další finanční přínos do pokladnice nejbližší obydlené osady. Jak jsem již ovšem podotkl, vše záleží na předvolbě ke hře. Pokud nenecháte svět vytvořit počítačem a zvolíte vlastní tvorbu světa (custom game), očekává vás tento výběr:

SETUP OPTIONS - zde si zvolíte, které zbraně budou národnosti v průběhu bojů moci používat. Dále velikost počátečního majetku, to znamená počet měst a sumu peněz.

ECONOMIC OPTIONS - volby týkající se hospodářských parametrů. Kolik bude platit město za vydržování jednoho pluku. Jakou maximální velikost budou moci obydlené osady dosahovat. Efektivnost ve využití ropných věží a minerálů, zda ropné věže vyprodukují peněžní prostředky či pohonné hmoty do tanků a letadel. Druh bodového hodnocení, pokud ovšem nebude nastaven časový limit, je toto hodnocení bezvýznamné. Jinak máte na výběr mezi hodnocením podle počtu měst, peněžních prostředků nebo vyhraných bitev.

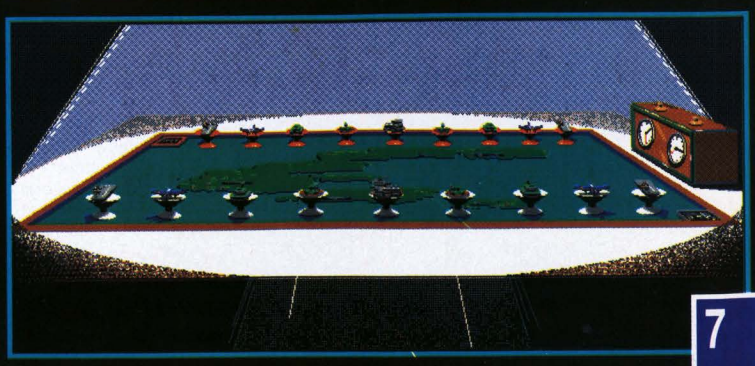
PLAY OPTIONS - volby týkající se časového omezení jednoho kola i celé hry. Lze zde i nastavit viditelnost nepřátelských jednotek a volného území. Zajímavým zpestřením jsou i náhodné události, které volí počítač vždy po pěti kolech. Tyto události můžou být pro hráče jak výhodné, tak i nevýhodné.

WORLD TYPE OPTIONS - nastavení typu světa. Velikost mapy. Poměr země proti moři. Velké nebo malé množství lesů, hor, bažin, ropy, minerálů, měst a domorodých kmenů.

Před samotným spuštěním hry si ještě vyberete počet hráčů, znak a jméno, které budete zastupovat. Pak se již můžete plně ponořit do rozsáhlé strategie v podobě dobývání města za městem, budování a ničení vojenských cílů za doprovodu špionážních akcí a námořních bitev.

DUNDY

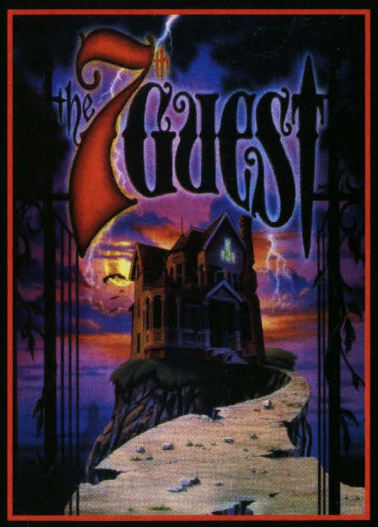
Název hry:	Global Conquest
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	X
Na počítač:	PC, Amiga, ST
Obtížnost:	vysoká
Originalita	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	60 xxxxxxxxxxx
Prostředí	40 xxxxxxxx
Grafika	41 xxxxxxxx
Hudba	30 xxxxxx
Efekty	20 xxxx
EXCALIBUR verdikt:	56%



THE 7TH GUEST

Starý Stauf dům postavil,
a hračkami ho zaplnil,
šest hostů tam jedné noci přišlo,
Jen jejich pláčem zní teď to místo.

Nikdo neví, co bylo pak,
nikdo nezbyl, aby to řek,
Avšak starce toho kdyby's zřel,
padnout na kolena a modlit by ses měl.



Staufovy výstřižky:
The Harley Sentinel z 11. června 1929: „Městečkem Harley proběhla otřesná zpráva o brutální vraždě malé Grace Willetové. Z nepochopitelných důvodů byla přepadena a ubita kladivem k smrti. Motiv činu je neznámý. Policie se domnívá, že vražda je dílem šíleného psychopata..."
The Harley Sentinel z 19. září 1929: „Výrobce hraček, pan Henry Stauf, otevřel v našem městečku jedinečnou prodejnu hraček a skládaček Wonderworld. Nyní si může každý zakoupit skvělé výtvory tohoto geniálního loutkáře. 'Staufovy hračky jsou hračky pro život', zní jeho heslo..."
Collier's Magazine: „Hračkářství Henryho Staufa již potřetí změnilo své působiště. Jeho obchodu se vede opravdu skvěle. Každé dítě od New Yorku po Kalifornii musí mít alespoň jednu hračku ze Staufova Wonderworldu. Dozvěděli jsme se, že pan Stauf má velké plány se svým domem v Harley. Je velký tajnůstkář, takže jediné, co jsme se dozvěděli je to, že z něj chce udělat něco neobyčejného, něco, co svět ještě neviděl..."
The Harley Sentinel z 12. října 1931: „Virus si vyžádal další Harleyské děti. Dvě nová úmrtí šokovala malé městečko. Není zatím jasné, jak se tento záhadný virus šíří. Počet obětí již přesáhl tucet dětí. Imunologičtí experti nemají vysvětlení pro fakt, že se virus omezuje jen na Harley a okolí. Rodičům doporučujeme dbát u dětí na hygienu a nepouštět k nim žádné dospělé, kteří by mohli být nosiči viru..."
The Harley Sentinel z 29. října 1931: „Miss Harley, slečna Martina Burdenová, se dnes vrátila z Manhattanu. 'Získala jsem několik zajímavých nabídek', řekla našemu reportérovi. Zajímalo nás, proč se tedy vrátila domů. Odpověď byla překvapivá: 'kvůli jedné velmi neobvyklé party... v domě Henryho Staufa.' Co to má být, kdo jsou další pozvaní hosté a proč nebyl informován tisk jsme se nedozvěděli..."
The Harley Sentinel z 31. října 1931: „Uzavření hračkářství Wonderworld ještě prohloubilo depresi, která padla na naše městečko. Tam, kde bylo dříve vidět rozzářené dětské tváře, tam je dnes smutné a temné místo. Pan Stauf odmítl své nepochopitelné rozhodnutí komentovat. Všechny otázky mají být adresovány jeho právnímu zástupci, panu Barstowovi z Manhattanu..."
Policejní zápis ze dne 3. listopadu 1931: „Policie byla upozorněna sousedy pana H. Staufa na neobvyklé zvuky vycházející z jeho domu. Oficír T.G. dorazil na místo krátce po půlnoci. Dům byl tichý a na jeho klepání nikdo nereagoval. Následující den podala paní M. zprávu, že zmizel její syn Tad, který si hrál poblíž loutkářova domu. Detektiv Cowell vstoupil do domu a prohledal ho. Byl úplně opuštěný, nikde nenalezl žádné stopy po včerejší party. Právní zástupce pan Barstow upozornil, že policie neměla nejmenší důvod prohledávat dům, neboť pan Stauf odjel ze země již před dvěma měsíci na světové turné..."
The Harley Sentinel z 28. března 1936: „Nové zprávy o podivných věcech kolem Staufova domu zaplavují redakci. Výkřiky, nepozemské zvuky vycházejí najednou z tajemného domu a stejně rychle pak zmizí. Nový šéf Harleyské policie James Mondello prohlásil: 'Pohádky pro děti. Žádné nadpřirozené zvuky neexistují. Děti vlezly do opuštěného domu a straší sousedy. Říkám, laciné povídačky.' K nám se ale dostává podobných hlášení stále více. Máme více než dva tucty svědků, kteří viděli zvláštní barevná světla v oknech domu..."

T7G lze vskutku označit za zlom v oblasti počítačové zábavy. Grafika i hudba je unikátní, je zde množství hraných videosekvencí. Příběh strhující, intro OK, ovládání interaktivní, složitost v mezích normy... Vypadá to na první krůček k reálným, opravdu multimediálním hrám. Autorská firma Virgin spolu s tvůrčím týmem Trilobyte označila tento druh her jako „interactive drama"...

V roli sedmého hosta procházíte loutkařovým domem. Ten je důmyslně vybaven hádankami, skládačkami a jinými úkoly, které je nutno řešit. Vyřešené úlohy otvírají dveře do dalších pokojů, kde na Vás číhají jiné. Po každé rozluštěné hádance shlédnete část příběhu sedmi hostů a Henryho Staufa. Poslední hádanka Vám odhalí tajemství šíleného loutkáře. V žádném případě se nejedná o adventure, kde byste sbírali předměty a používali je. Hádankami jsou zde myšleny klasické stolní hlavolamy. Některé jsou lehoučké, jiné Vám dají asi zabrat. Rozumná míra složitosti je dána tím, že je nemusíte bezpodmínečně vyřešit všechny. V knihovně se totiž nachází kniha, která Vám v nouzi radí a nakonec za Vás úkol i vyřeší. Zajímavé je, že když hru úspěšně dohrajete, nahradí savegame 0 pozice „OPEN HOUSE". Ta umožňuje volný průchod domem a přístup ke všem „puzzlům".

T7G je hra v hlavní roli. Kromě řešení hádanek a chození po domě nemáte žádnou další schopnost, narozdíl od klasických her v hlavní roli jakými jsou dungeony. Pomalu se dostáváme k tomu nejzajímavějšímu, ke zpracování. Celý dům je stvořen ve 3D studiu a Autodesk animatoru. Z toho vyplývá zvláštní způsob pohybu po domě. V 3D studiu je sice možné vytvořit staticky kompletně celý dům, ale když jím chcete vést kameru, musíte již určit konkrétní trasy a ty nechat vykreslit. Těch nemůže být tolik, abyste mohli propojit kterákoli dvě místa. Proto například když jdete od vstupních dveří ke schodišti, které je přímo naproti, točíte se napřed doleva, pak rovně a pak zpátky doprava. Nesmí Vás tedy zmást, že jdete jiným směrem, než kterým jste chtěli vyrazit.

Název hry:	The 7th Guest
Firma:	Virgin Games & Trilobite
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC CD-ROM, CDTV
Minimum:	386DX, 2 MB RAM, 10 MB HD, SVGA, Sound Blaster, CD-ROM 150 k/s
Doporučeno:	486SX/20, 4 MB RAM, CD-ROM 300 k/s
Obtížnost:	nízká

Originalita	100	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	97	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	100	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	100	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	99	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	100	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 100%

Grafika je, jak jsem již řekl, výborná, autoři si dali záležet. Všechno je absolutně reálné od celých místností až po drobné předměty. Scrolling je dost trhaný; to je dáno počtem nasnímaných obrázků. Kdyby byl tento počet větší, hra by byla k uzoufání pomalá. Už teď je to s rychlostí slabší, přestože grafická karta mého počítače i CD-ROM vyhovoval přesně požadavkům programu, pomalý cukaný pohyb mi vadil. Hra běží ve vyšším rozlišení, než na jaké jsme zvyklí, počet barev zůstává k naší škodě standardní. Barevné plochy by to přece jen chtělo trochu lépe odstínovat. Co se týče videa, scény skvěle vykreslují příběh. Kvalitní video si sice představuji trochu jinak, ale nemohu chtít po programátorech zázraky. Co bych snad mohl hře vytknout jako největší chybu je to, že při těchto scénách je obrovský nepoměr mezi hlasitostí mluvené řeči a hudby. Zatímco muzika Vám rve uši, vůbec neslyšíte, co si ti dobří lidé povídají.

Hudba je skvělá, rozmanitá a mění se podle situace. Co mně připadá dost neobvyklé je to, že všechny hudební motivy použité ve hře si můžete v daleko lepší kvalitě poslechnout na druhém CD v klasickém CD přehrávači. Bohužel jsou všechny slepeny do jednoho tracku, takže mezi nimi nemůžete volit. Efektů není ve hře mnoho, ale když už, tak to jsou digitalizace, kterým není co vytknout. Celé prostředí příběhem počínaje, přes video, rekvizity, zvuky, hudbu a ikonami konče se ve Vás snaží probudit strach. Jak se to tvůrcům podařilo posuďte sami. U mě vyvolávaly „hrůzostrašné" věci spíš úsměv. Daleko více na mě působila o tolik jednodušší hra s podobným námětem Alone in the dark.

T7G je distribuován na dvou CD discích. Zaplnit druhý disk hudbou (je jí přes 30 minut) je nápad sice chvályhodný, ale autoři si mohli dát více záležet na konci hry. Po dohrání jsem očekával něco bombastického a ta chaotická změť čehosi podivného mě zklamala. Zbývá se pozastavit nad nároky podobných her multimediální kategorie. K minimálním nárokům T7G zapomněli Virgin připsat nervy z ocele. Můj počítač přesahuje většinu doporučených požadavků a to mi připadala hra nudně pomalá. Jak „běhá" na min. konfiguraci si nepřeji ani vědět. CD-ROM mechanika také k základnímu vybavení domácích počítačů rozhodně nepatří. Proto je pro většinu čtenářů tato recenze spíše pohledem „jinam". Nezbývá než věřit, že se již brzy stanou multimedia standardem nejen v oblasti počítačové zábavy, ale že přinesou revoluci i do vzdělávacích a školních computerových systémů. A když chviku počkáme..... virtuální realita klepe na dveře.

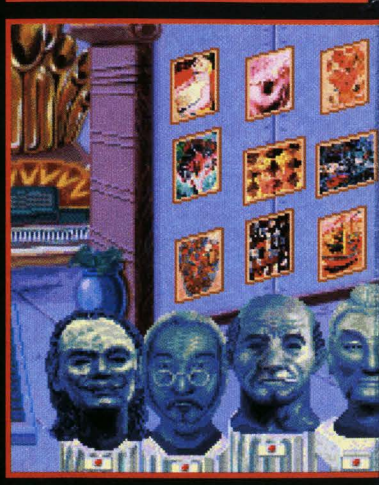
HAQUEL P. TICKWA

CASTLE

Pod názvem Castle of Dr. Brain si jistě všichni představí hrůzostrašný hrad, ve kterém v čele s šíleným Dr. Brainem vládnou nadpřirozené bytosti. Opravdu se za tímto názvem skrývá hrad a v něm Doktor Mozek. Avšak vlkodlaka či bílou paní budete hledat marně. Naprosto mírumilovný Dr. Thaddeus Egghead Brain, který v objetí vědy a techniky žije ve svém království, si vymyslel a zkonstruoval celou řadu důmyslných, jednoduchých i složitých hádanek. Jestliže tedy máte logické myšlení, všeobecný přehled o fyzikálních jevech, matematice a elektronice, ke škodě nejsou ani znalosti z oboru astronomie, chemie a biologie, můžete směle zaklepat na hradní bránu. Pokud tyto vlastnosti nemáte, tak hru nemažte z harddisků, ani ji neodsuzujte, protože k vyřešení logických problémů vám postačí trochu odvahy a alespoň úspěšně dokončená pátá třída základní školy.

Tato hra je výtvorem jedné z nejznámějších a nejúspěšnějších firem v kategorii adventure. Ano, je to dílo báječné a skvělé Sierry. Do srdcí všech PC hráčů se Sierra zapsala celou řadou perfektních adventur a s klidným svědomím můžu prohlásit, že zatím nemá konkurenci. Vzpomeňme alespoň na série King's Questů, Space Questů, Police Questů či příběhy dobrodruha Larryho. První díla z této velkovýroby byly zpracovány spíše stylem textovým. To znamená, že příkazy pro svého hrdinu jste slovy vypisovali na obrazovku a váš hrdina je vzápětí plnil. Asi tak v roce 1990 se styl dobrodružných her naprosto změnil. Textové příkazy vymizely a byly nahrazeny ikonami. Hra tak dostala větší spád a dynamičnost. Mezi tyto hry zapadá i Castles of Dr. Brain.

Pokud překonáte veškeré překážky, které na vás v hradě číhají doslova na každém kroku, můžete se pustit do přemýšlení nad problémy dílu druhého, nesoucího název Island of Dr. Brain. Obrovský mozek plný nápadů tentokrát umístil své záhadné a tajemné hádanky na pustý ostrov. V tomto ráji zvířat bez lidské duše je doktorovi pravděpodobně smutno, a tak s vámi občas prohodí pár slov. Vaše dobrodružné putování je doprovázeno melodickou hudbou odpovídající scéně na



OF DR. BRAIN

obrazovce. Šum kaskád, hučení moře, zpěv ptáků, řev paviánů a jiné zvukové efekty jsou originálně zpracované. Podmínkou samozřejmě je, aby jste byli majiteli zvukové karty. Po grafické stránce jsou jako každé novější Sierrovky oba díly naprosto dokonalé. Detailní propracovanost jednotlivých místností je úžasná. Jak byste také jinak mohli hledat v hustém porostu džungle několik malinkatých skrytých zvířátek.

Zajímavým zpestřením je i žádání o pomoc. Pokud jste se v některém úseku hry zasekli a nevíte si rady, máte možnost pomocí zlaté mince přivolat Dr. Braina. Ten po zaplacení, jestli ovšem vlastníte požadovanou sumu peněz, vám vždy ochotně poradí. Mince získáváte pouze úspěšným dokončením hádanky bez Braienovi pomoci. V závislosti na složitosti problému a obtížnosti vyřešení dostanete v některých případech dva nebo i více těchto zlaťáků. Nyní už nezbývá nic jiného než vzít rozum do hrsti a pustit se do únavného přemýšlení.

Pro ty, kteří by si nevěděli rady a z finanční důvodů si nemůžou dovolit nápovědu, přikládám velice stručný návod na druhý díl (Island of Dr. Brain).

Po seskočení z letadla s použitím padáku si všimněte kamenných soch a rozházených kostek v písku. Deskami různých tvarů a rozměrů vyplňte plochu obrazu a vstupte do jeskyně. Nahlédněte do zapnutého mikroskopu a oddělte mikroby. Děrovaná karta se náramně hodí do schránky na hrobce. Doplněním čísel podle posloupnosti otevřete hrobku. Kulaté kameny nastrčte na tyče a několika pohyby je přesuňte z leva do prava. Otevřenými dveřmi pokračujte na pláž. Na složeném obrázku označeného pelikána obarvěte na bílo. Zobrazená slova vyhledejte v osmisměrce a mezi palmami vystupte na náhorní rovinu. Prohlédněte na dřevěnou ceduli a přehažte slova, aby věta měla smysl. V džungli u vodopádu vyhledejte skrytá zvířata. U dveří ještě určete strukturu materiálu předložených předmětů a vstupte do doutnající sopky. Na ovládacím panelu musíte doplnit čísla tak, aby jejich součet na krajích odpovídal nule. U východu ze sopky najděte pomocí barevných proužků tu správnou směs. Ve vesnici stojí za povšimnutí termitiště, kukuřičné pole a jablečný sad. Po doplnění vět získané předměty položte na houpačku. V chýši zapněte monitor a vyhledejte kombinaci tří stejných vzorů. Zlatým klíčem otevřte prosklenou knihovnu a knihy v ní seřaďte podle odpovídajících názvů. Otevřeným tajným vchodem se dostaňte do výtahu. Pomocí různých velikostí skleniček přelejte tekutinu vystřikující z trysek do pravého korýtka. Stisknutím červeného tlačítka přivolejte kabinu výtahu. Přes váhu přepočtěte počty zubů na ozubených kolech převodu. Sjeďte dolů a prozkoumejte strom života. Žlutou kazetu zastrčte do hlavy robota. Naprogramujte pohyby transportéru tak, aby jste získali barevně označené předměty v jeho poli. Získanou žlutou krabičku s nálepkou označující radioaktivitu zastrčte do otvoru v směšovacím panelu. Na modré obrazovce vyhledejte dva kybernetické organismy, jejichž geny po sloučení budou shodné s ideálními. Kličkem odemkněte mříž. V další místnosti přiřaďte obrazy ke správným autorům. Zahrajte na varhany a otevřenými dveřmi pokračujte do místnosti centrálního ovládání. Zmáčkněte obrovské tlačítko a v otevřené palubní desce doplňte chybějící obrazce podle barev. Pákou pohněte dopředu a přejděte k panelu s červenou houkačkou. Zde musíte jeden logický člen naprogramovat a otestovat. Na závěr ještě opět pohněte pákou dopředu.

Všechny vytrvalce pravděpodobně překvapí závěrečná sekvence kde zjistíte, proč se hra jmenuje „Ostrov doktora Mozka".

Dundy

Název hry:	Castle & Isle of Dr. Brain
Firma:	Sierra On-line
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Obtížnost:	nízká

Originalita	89	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	92	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	91	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	89	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 88%

INCREDIBLE MACHINE

Larry I, II, III, IV, V, Kings Quest I, II,... Ne, nemá to smysl. Nemůžu ani tolik plýtvat místem a psát dlouhé výčty projektů Sierráckých programátorů. Jejich hry není třeba dlouze popisovat, a charakterizovat už vůbec ne. Většina z nich jsou totiž, jak jistě každý správný gamesník ví, adventury. Většina, ale neznamená všechny, a tak se objevily i vyjímky. O jedné z nich se právě snažím rozepsat, a tak trochu nevím odkud začít.

The Incredible Machine, jinak česky Neuvěřitelný stroj, se odchyluje jak od her typu Space Quest, tak i od všech karbanických lahůdek, které se také objevily v té spoustě Sierrovek. Neříkám, že jde o novinku, ale určitě si tahle drobnůstka svoje místo zaslouží. Je v ní spojeno logické myšlení, dovednost a přesnost v ovládání myší, fyzika, chemie, praktický život, zákony přírody a množství dalších věcí. Kdybych měl charakterizovat hru tak, jak jsme na to všichni zvyklí, řeknu prostě „Logický rychlík". Hra mě však zaujala natolik, že si s pouhou definicí jednoduše nevystačím. Ono se vlastně ani tak o rychlík nejedná. Na všechno je času dost, ubíhá jen bonus, a to se projeví maximálně na bodech, na kterých zas až tak nezáleží. Ale systém hry si nechme na konec. Co se mi na hře líbí nejvíc, je její naprostá originalita, vlastně neoriginalita, nebo v podstatě originalita, ale... Zkrátka cíl sestavit něco, aby to fungovalo, je starý, avšak tato skutečnost je ve stínu prostředí do kterého jste po spuštění uvrženi. Jedná se v podstatě o docela normální svět, kde působí gravitace, tlak vzduchu, a všechny ostatní zákony fyziky a chemie. Vaším úkolem je sestavit stroj tak, aby po uvedení do chodu splňoval zadané podmínky. Co je na tom tak zajímavého? To, z čeho celý systém sestavujete. K dispozici máte celou škálu předmětů (například dělo, pohyblivý pás, pistoli, měch, baseballové míčky, tenisáky, bowlingové koule, pro pohon strojů myšky běhající v kruhových klíckách, opičáka na bicyklu, větrníky z elektrických utilit, generátor, motor, sluneční baterie, na ty se svítí svíčkami či baterkou, a tak dále, a tak dále, atd,...), a ty dělají z těch soustav právě ty neuvěřitelné stroje, podle kterých se celé to technické dobrodružství jmenuje. Hra je graficky zpracována na jedničku. Běhá sice jen v šestnácti barvách zato však ve vysokém rozlišení. Jednotlivé komponenty jsou prokresleny do těch nejmenších detailů a všechno co se hýbe ve skutečnosti, hýbe se pochopitelně i ve hře. Fyzikální zákony platí absolutně přesně a každý kousek provázku, každá kapička vody, letící raketa, vše se jimi řídí. Samozřejmě, nic není úplně bezchybné a tak mi přijde nelogické, že bowlingová koule se chová jako by byla stejně těžká jak tenisák. To ale jen na okraj a v zápalu boje s vědou a technikou si to snad ani není třeba uvědomit a i já jsem si toho všiml až po zhruba deseti minutách hraní.

Jak jsem nastínil, je třeba sestavovat stroje, aby splňovaly určité parametry a vykonaly určitou práci. Co máte dělat konkrétně, to se dozvíte v úvodním menu, kde také najdete zmenšený obrázek s předem umístěnými nástroji a přístroji. Odtud se zároveň ovládá nastavení hlasitosti, je zde restart a quit (nečekaně). Dále je tu ikonka pro výběr jednoho z devětaosmdesáti levelů, přičemž při dokončení každého z nich obdržíte heslo do toho následujícího se zakódovaným počtem bodů. A nakonec ještě ikonka, pomocí níž si zapnete tzv. free-form mode, ve kterém si můžete podle libosti měnit gravitaci a tlak vzduchu. To kdybyste náhodou dohráli všechny levely a neměli co dělat. S největší pravděpodobností k tomu nedojde, jelikož ke konci už to je pěkná makačka na bednu, ale na druhou stranu na vše se dá přijít, času dost a na své si přijde i začátečník.

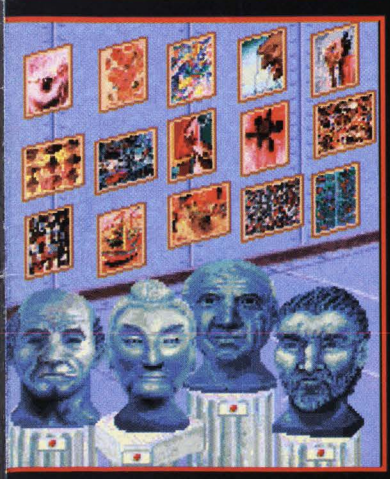
Na závěr snad jen, že občas nuškodí namáhat trochu, ale opravdu jen trochu mozek, a odpočinout si od všech těch střílečka a adventur. Ne že bych vás nutil učit se fyziku, já osobně dávám přednost dobrodružství, ale Incredible Machine je příjemná fyzika, která baví daleko víc než ta ve škole.

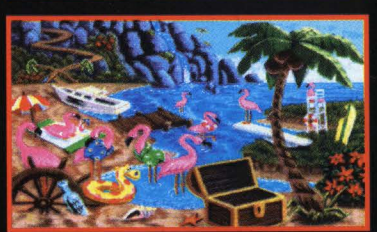
TED JOHNSON

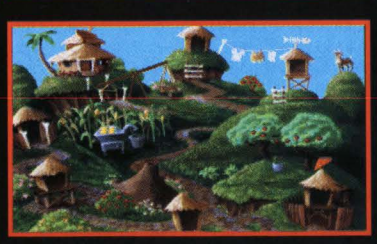
Název hry:	The Incredible Machine
Firma:	Sierra-on-line
Rok výroby:	1993
Typ hry:	stragegy
Na počítač:	PC, ST, Amiga
Minimum:	PC AT, 0,5 MB RAM, 760 KB HD, VGA
Doporučeno:	386, 1 MB RAM, Sound Blaster, myš
Obtížnost:	střední

Originalita	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	81	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	70	xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	60	xxxxxxxxxxxx
Efekty	20	xxxx

EXCALIBUR verdikt: 75%







V LEDNU VYJDE EXCALIBUR 22, PRVNÍ ČÍSLO NOVÉ GENERACE EXCALIBURŮ!

Simon the Sorcerer

Název hry:	Simon the Sorcerer
Firma:	Adventure soft
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, Amiga
Minimum:	PC AT, 1 MB RAM, 7,5 MB HD, VGA 320x200, myš
Doporučeno:	386DX, 2 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	vysoká

Originalita	98	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	99	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	98	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	96	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 94%

Byl jednou jeden chlapec jménem Simon, a ten měl malého psíka. Žili si celkem v pohodě až na psíkovy skopičiny. Jednou takhle večer, když si chlapec četl knížku ve svém pokojíku, neposedný pejsek objevil na půdě velikou starou truhlu. Jak na ni tak štěkal a šťouchal do ní, náhle se otevřela. Psí rozum není dostatečně na výši aby pochopil, že v situacích, kdy se dějí věci tajemné, se mají brát nohy na ramena. A tak nic netušící psík skočil do bedny a ta se se skřípotem zavřela. V tu chvíli jakoby se v Simonovi hnulo svědomí a začal mít strach o psa. Vyběhl tedy ze svého pokoje a ani nevěděl proč, už lezl po žebříku otvorem ve stropě. Byl by hloupý, kdyby mu nedošlo, že to kvičení a řafání, které se ozývalo z truhly, je jeho milovaný pejsánek. Jak mu tak pomáhal ven, napadlo ho, k čemu asi tak můžou věci v té truhle být. Nikdy předtím se o to nezajímal a navíc ho nebavilo přehrabávat se nějakým starým haraburdím. Vzal do ruky jakousi knížku s nápisem „Kniha kouzel“ a hned ji hodil za hlavu. „Nic zvláštního“, řekl si pro sebe. Kniha dopadla na dřevěnou podlahu, otevřela se a ze stránek zazářilo magické světlo. Z nic se náhle stalo něco. Uprostřed místnosti se objevila trhlina v ničem vedoucí nikam (zkušenější pařani vědí, že jde o přechod hyperprostorem). Než se Simon vzpamatoval, nenechavý psík se o ni začal zajímat, vešel do ní a zmizel v neznámu. Co asi udělá starostlivý majitel, aby zachránil svého miláčka? Simon se za ním vrhl a... Mezitím na pohádkovém ostrově se přihlouplí krollové chystali poobědvat. A jak tak jeden četl zaklínadlo na jídlo, zahřmělo, zablýsklo se, nad stolem se „roztrhl“ vzduch a z díry vypadl vyděšený Simon s knížkou. Než se nadál, octl se v hrnci a už to pod ním bublalo. Kdo to všechno zachránil? No přece psíček. Nečekaně přiběhl, trošku zaštěkal, skočil na jednoho krolla a odvedl pozornost všech „prudce“ inteligentních hromotluků natolik, že pro Simona nebyl problém vzít nohy na ramena. Po několika hodinách cesty dorazil Simon do domu kouzelníka Calypsa a přečetl si vzkaz, na kterém stálo, že byl z mnoha stovek uchazečů zvolen právě on, aby Calypsa zachránil. K dispozici má knihu kouzel a psíka k asistenci. Než však bude moci používat kouzla, musí se stát kouzelníkem.

Takhle nějak začíná nová adventure od nepříliš známé firmy Adventure Soft. Jelikož v poslední době byla jakási krize na hry tohoto typu, bylo na čase s jednou lepší přijít. A Adventure Soft to splnila na výbornou. Máme před sebou hru, která v mnohém předčí své sokyně od známějších firem jako jsou LucasArts nebo Sierra. Simon má něco od Sierry, něco od Lucase a výsledek se dá vyjádřit jedním nebo vlastně třemi slovy: JE TO SUPER. Hře se nedá, až na jednu drobnost, o které se zmíním později, nic vytknout. Celý ten pohádkový příběh běhá ve fantasticky zpracované grafice v rozlišení 320x200. Jednotlivé lokace jsou prokresleny do těch nejmenších detailů. Už když se člověk podívá na jediný obrázek, je mu jasné, že jde o svět plný magie, kouzelníků a jiných pohádkových živlů, které s tím souvisejí či ne. V jednotlivých obrazech je zároveň spousta pohybu, který přímo nesouvisí s dějem. Létají tu včely, ptáci, v lese pobíhá vlk, v řece teče voda atd. Tohle přímo souvisí s dalším kritériem hodnocení a tím je animace. Když jsem se díval na úvodní demo, překvapilo mě, kolik různých pohybů jednotlivé postavičky vykonávají. Původně jsem si myslel, že jde přece jen o demo a hra může být úplně odlišná a strnulá. Opak je však pravdou a každá postavička při mluvení a vůbec při jakékoli činnosti mění mimiku tváře, rozkládá rukama a provádí všechny možné úkony přesně tak, jak by to asi bylo ve skutečnosti. Barman v hospodě posílá po pultu zákazníkovi korbel a když ho obslouží, utře stůl a začne si s vámi povídat. Při tom si neustále poklepává prsty na stole a pohrává si s hadrem. To jen tak na ukázku jedna ze sedmi postav v tomto obraze. Detailů je tolik, že by byl potřeba druhý takovýhle článek, aby bylo možno je všechny popisovat. Tak abych se také dostal ke zvukům a hudbě. Hudba je pěkná a stylová, takže výborně podbarvuje jak demo, tak jednotlivá místa ve hře. Co se týká těch zvuků, dostávám se k onomu nedostatku, o němž jsem se zmínil na začátku mého popisu. Jistě, zvuky jsou, to nepopírám, ale když už si na Simonovi dali tolik práce s tím ostatním, mohly také ty skřeky, mlácení a jiné hluky k něčemu vypadat. Sám se neodvážím odhadnout, jestli jde o digitalizaci nebo o normální FM nástroje (jako AdLib), kterými se většinou dělá hudba ke hrám a nejinak je tomu i zde. Jestliže to je digitalizace, tak je mizerná a jako MIDI to nezní. Nevím. Nakonec jsem si nechal scénář a ovládání. Celý příběh je dobře pochopitelný a není tak velký problém přijít na to, kde se co má použít. Navíc je vše laděno tak trochu do grotesky. Zeptají-li se vás například kouzelníci, kteří zapírají, že jsou kouzelníci, proč si o nich myslíte, že jsou kouzelníci, stačí odpovědět, cituji: „Když na vás najedu myší, napíše se mi dole „kouzelník“ „. Načež oni odpoví, že to je vskutku pádný důvod. Nebo přijde-li někomu ve hře divné, že hlavní hrdina k vám neustále mluví a odpovídá na Look at, odmítá nesmyslné Pick up a jiné, Simon odsekne, že se baví s hráčem, a aby ho dotyčný nerušil při paření. Říkám-li Look at, Pick up, napovím tím dostatečně, aby mohlo každému z vás dojít, že systém příkazů a ovládání je Lucasartsovského typu. Kromě klasických ikon jako například v Indym IV najdeme ikonu Sníst, Odstranit, Obléci si a Dát. Protože hra je poměrně rozsáhlá, přijde vhod mapa. Do té se vám postupně zakreslují jednotlivé objekty či místa, která jste objevili. Na závěr ještě jednu lahůdku: strašně se mi líbilo, když jsem nechal Simona chvíli se nudit, vytasil walkmana, narazil si na hlavu sluchátka, začal poslouchat a typicky se flákat. Ne však na dlouho, brzy dostal práci. Tak to je asi vše. Nashle u dalších adventure. Teď už rozhodně nebudu soudit jen podle autorské firmy (viz. Jurský Park - @$#&%*##!!!) (Ocean - pozn. red.).

TED JOHNSON

Vlastně už mě někdy unavuje čelit neustálému toku nových a nových her, které na nás jednotliví výrobci chrlí. Zvláště před vánoci, kdy se týdně na hráče vyvalí cca. 100 MB her, je většinou zhola nemožné všechny je pořádně prohlédnout, natož je pak hrát a dohrát. Řešení záludných hádanek, prolézání nekonečných podzemních krypt, další a další datadisky k již úspěšným leteckým simulátorům, to všechno zabírá spoustu času a k tomu ještě problémy všedního dne. Někdo studuje, někdo chodí do práce a toho všeho je někdy až nad hlavu. Takovým příjemným odreagováním je pak malá, nenáročná, přesto dobře zpracovaná hra, taková jakou je třeba Squarez Deluxe.

Tato hra si neklade nároky na místo (zabere zhruba 220 kB) a spustit ji lze snad již od XTčka. Jedná se o logický rychlík a kdybych jej měl přirovnat k něčemu známému, tak nejspíše k Tetrisu. Na vyhraženém poli manipulujete s dvourozměrnými objekty, které jsou tvořeny (podobně jako v Tetrisu) malými čtverečky. Tyto objekty musíte poskládat tak, aby tvořily čtverec o rozměrech minimálně tři krát tři malých čtverečků. Potom takto složený čtverec (popřípadě obdélník) zmizí a vy získáte místo pro další skládání.

Tady ovšem podobnost s Tetrisem končí. První rozdíl je v tom, že obrazce vám nepadají se shora dolů, ale objevují se vám v levém dolním rohu obrazovky (pokud hrajete dva tak v pravém dolním rohu) a vy s nimi můžete podle libosti pohybovat po hrací ploše a otáčet je. Vaše možnost manipulovat s obrazcem je samozřejmě časově limitována, tj. na spodním okraji obrazovky je had, ze kterého postupně ubývá, až z něj zbyde jenom

kostra a to už váš limit vypršel (jaký paradox - hadi nemají kostru!). Takto probíhá hra v režimu BASIC.

V režimech NORMAL nebo EXTRA máte navíc možnost využívat různých vlastností čtverečků. Nejlepším z nich je čtvereček obsahující bombu, u níž hoří doutnák. Pokud s ním najedete do roje předešlých obrazců, ze kterých se vám ještě nepodařilo nic složit, nastane detonace a uvolní se vám poměrně velké prostranství. Ve hře je více různých nálož, různých vlastností. Některé vybuchují pouze určitým směrem, některé jsou až do doby jejich složení do trojice čtverečků pasivní a některé jsou kombinované.

Nejde ovšem jen o trhaviny. Čtverečky mohou na sobě nést červený nebo zelený fíček, který má za následek vytvoření červeného nebo zeleného pole o rozměrech tři krát tři. V zeleném poli vám části obrazců (pokud tam s nimi najedete) mizí, kdežto v červeném zůstávají. Další zajímavostí jsou políčka se šipkou. Použitím těchto šipek se vám zvětšuje nebo zmenšuje hrací pole. Přes to, co jsem zde uvedl, je ve hře ještě mnoho jiných možností.

Jako u Terisu nebo jiných logických her, hraje se zde o co nejvyšší hodnocení. Jelikož hra se postupem času nezrychluje, mohla by teoreticky být nekonečná. Dá se ovšem předpokládat, že výrobci se nějak pojistili proti tomu, aby jim čísla vylezla z tabulky. Hru můžete ovládat klávesnicí i myší.

NAPOLEON

Název hry:	Squarez Deluxe	
Firma:	Software Creativ	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	logická	
Na počítač:	PC	
Minimum:	PC XT, 0.5 MB RAM,	
Doporučeno:	286, 4 MB RAM, HD Sound Blaster, myš	
Originalita	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	85	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	30	xxxxxx
Grafika	50	xxxxxxxxxx
Hudba	30	xxxxxx
Efekty	10	xx
EXCALIBUR verdikt: 51%		

LINKS 386 PRO

DOKONALOST. To je to jediné slovo, které mě při pohledu na golf LINKS 386 Pro od Access Software napadá. Je to dokonalost v grafice, animacích i zpracování samotného sportu. Můžete mít něco proti golfu, to ano, ale proti hře samotné se nedá říci nic. Mě osobně golf, kriket a jiné hry jim podobné nebaví a nudí. A to jak ve skutečnosti, tak i na monitorech osobních počítačů. Zpracování LINKSe mě uchvátilo natolik, že jsem se stal jejich příznivcem.

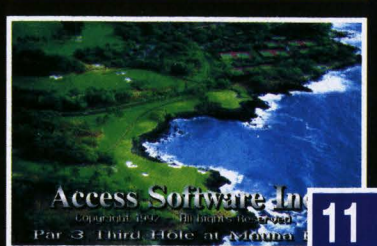
Jak jsem se již zmínil, grafika je dokonalá. Je to to nejlepší, co na hře je. Hra běží v grafickém modu 640 na 480 bodů při 256 barvách, což už vyžaduje Super VGA kartu s minimálně 512 KB video RAM. Pokud by někoho zajímalo, jak je řešena vzájemná nekompatibilita SVGA karet, je zde několik direktorářů, ve kterých jsou konvertory z 21 různých standardů na standard VESA. Při tak vysokém rozlišení s tolika barvami by bylo jen velmi obtížné, či snad dokonce nemožné, stíhat rychle vykreslovat krajinu a zvládat animace, proto byl LINKS vytvořen pouze pro počítače s procesorem 80386 nebo vyšším (odtud 386 za slovem LINKS). Když už jsme u těch animací, jsou vynikající. Ve chvíli, kdy jsem uviděl detailnost krajiny a protrpěl si dobu, než se celá poprvé vykreslila (podruhé už je to rychlejší), čekal jsem s obavami, jak bude vypadat postavička hráče a jak bude rychlá. Uvažoval jsem pouze o dvou možnostech, buď bude postavička dobře vykreslena a její pohyb bude pomalý, nebo to bude pouze jakási vektorová silueta, jejíž animace bude rychlá. Pravdou nebyla ani jedna z možností, nebo lépe řečeno každá z variant tvořila její polovinu. Celková vizáž postavy i její pohyby jsou svou dokonalostí někde na úrovni televize.

Velice rád chválím dobré hry a pokud si umanu, nepřipouštím kritiku. Jednu vadu však LINKS 386 Pro má a bylo by neseriozní se o ní nezmínit. Tou vadou je hudba a zvukové efekty. Totiž on LINKS vlastně žádnou hudbu nemá a ze zvukových efektů je zde pouze jeden jediný potlesk a to mi u tak skvělé hry připadá podivné.

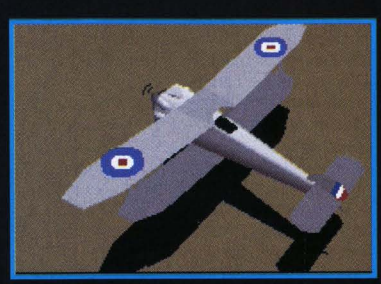
Na začátku jsem se zmiňoval o výborném zpracování samotné hry. Tím jsem měl na mysli hlavně pravidla golfu. Ale nejen to. Také ostatní služby, které program poskytuje, jsou propracované. Na začátku je potřeba ..... no, vlastně není potřeba, ale je vhodné vytvořit si vlastní postavičku (najednou může hrát až osm hráčů). Na výběru postavy hodně záleží, zvláště pak jste-li začátečník. Jako první si zvolíte, jste-li muž nebo žena. Po delším zvažování obou variant se nakonec rozhodnete pro správné pohlaví a nastavíte ostatní volby. Tak například úroveň vašeho hráčského umění. Nejlepší je být začátečník. Začátečník má totiž spoustu výhod, tak například mu nikdy nefouká vítr a když už tak tím směrem, kterým zrovna střílí, počítač ho nastaví vždy do správné polohy a sluha mu podá vždy tu správnou hůl. Mimo to si můžete navolit barvu košile, barvu míčku a spoustu jiných věcí. Toto provede každý z přítomných u monitoru a hra může začít. Vše se zdá z počátku velmi jednoduché, stačí nasměrovat míček a odpálit. Jenže zdání někdy (většinou - skoro vždycky) klame. Vše je o mnoho složitější a ti z vás, kteří nemají o pravidlech golfu nejmenší potuchy, se budou v této hře dlouho plácat. Takže přijměte prosím těchto několik skromných rad. V levé polovině obrazovky je, jak jste si již jistě všimli, krajina, ve které hrajete. Naproti ní, tj. v pravé polovině, je tabulka s výsledky. V ní jsou úplně nahoře čísla jamek (začínáte u první jamky a celkem je jich osmnáct). Pod nimi je napsáno na kolik pokusů se musíte do jamky trefit. Na konci tabulky je celkový počet pokusů, takže pokud vám to u nějaké jamky nevyjde, můžete si to u další nahradit. U každého hráče se zaznamenává počet odpalů, celkový počet odpalů a nadlimitní počet odpalů. Pod tabulkou je z profilu zobrazen povch terénu a vaše vzdálenost od jamky. Na ovládacím panelu jsou možnosti jako pootočení pohledu o x stupňů, výběr hole, pohled na krajinu z ptačí perspektivy, zpětné přehrání odpalu, postavení hráče nad míčkem a jiné užitečné věci. Ačkoliv sporty na počítači a zejména pak golf nejsou žádnými šlágry, myslím si že zrovna LINKS 386 Pro stojí za to.

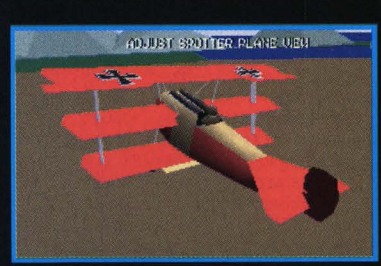
NAPOLEON

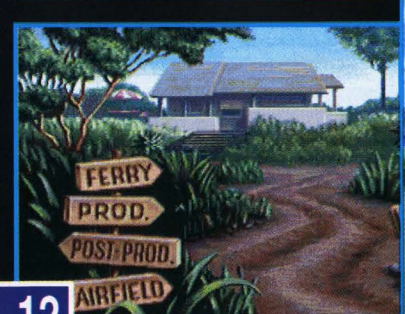
Název hry:	LINKS 386 Pro	
Firma:	Access Software	
Rok výroby:	1992	
Typ hry:	silulace	
Na počítač:	PC	
Minimum:	386SX, 2 MB RAM, 8 MB HD, SVGA	
Doporučeno:	486, 8 MB RAM, Sound Blaster	
Obtížnost:	střední	
Originalita	40	xxxxxxx
Zábava	85	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	95	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	98	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	80	xxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 90%		



STUNTS ISLAND







Mládí je krásné, plné nesplnitelných snů, tužeb a přání. Jedno z mnoha tajných chlapeckých přání, které se prohání po rozlehlých plochách světa fantazie, je touha stát se kaskadérem. Alespoň na chvíli si se svým okřídleným ořem zalétat s větrem o závod, nebo v záři reflektorů načechrávat bělavé obláčky nebe, či před objektivem dychtivého kameramana předvést několik triků ze svého pestrého rejstříku. Po přistání pak hned za doktorem a čtyřmi muži v bílých pláštích nesoucí nosítka se hrnou davy nadšených fanoušků natahující ruce plné fotografií. Ti, kteří nesehnali portrét hrdiny, rychle vytahují z kapsy mastný zmačkaný kornout od pražené kukuřice a jiskřivýma očima pokukují po hbité ruce rozdávající autogramy. Jakmile vás dá doktor dohromady, pojišťovna a usměvavý režisér vám vyplatí peníze, opět usedáte do pohodlné sedačky a přes pro vás nepostradatelnou přilbu hledíte na asfaltové výpary vznášející se nad nekonečně dlouhou vzlétávací plochou. Netrpělivě se vrtící očekáváte na hlášení z kontrolní věže o povolení k vzlétnutí.

Dost ale fantazírování. Tento sen vám alespoň z části může přiblížit nový letecko-kaskadérsko-filmařský simulátor od Disney Softwaru. Kreslené postavičky s několikaletou minulostí jsou mezi televizními diváky celého světa dobře známy. Poslední dva až tři roky se nápis Disney počal objevovat i na monitorech různých typů počítačů. Na PC to byla například na svoji dobu poměrně uznávaná hra DUCK TALES, kde jsme se setkali s postavičkami odvážných kačerů. Mezi hry, které jsou zpracované na základě filmů, ať již kreslených či hraných, patří HARE RAISING HAVOC (film Roger Rabit), THE ROCKETEER, MICKEYS, atd.

Když jsem viděl Stunt Island poprvé, tak na mě zrovna nejlepší dojem neudělal. Po pravdě řečeno jsem si nevěděl rady. Za nějaký čas jsme ale podlehli Napoleónovu přesvědčování a Stunt Island, neboli Ostrov kaskadérů jsem si pořádně prohlédl. V zápětí jsem pochopil nejen podstatu hry, ale také že jde o naprostou bombu. V žebříčku simulátorů u mě tato hra zaujala místo v první desítce nejúspěšnějších.

Po shlédnutí dema a vložení svého cteného jména do databáze hry se můžete na ostrově volně pohybovat mezi několika stanovišti. Nejdříve je vhodné se podívat na letiště a zalétat si s jedním z padesátipěti typů letadel. Lepší je samozřejmě vyzkoušet všechny typy, přinejmenším si je ošahat, zjistit, co který typ dovede a natrénovat základní triky. Ve chvíli, kdy vám budou z čela stékat kapičky potu a v ruce budete cítit nepříjemné, křečovité cukání, zanechte létání a běžte za producentem. Ten vám sdělí podrobné informace o průběhu natáčení. Po úspěšném předvedení svých dovedností máte možnost film sestříhat a různě upravit. To znamená zvolit správný pohled, vybrat kameru, která nejlépe zachycuje nebezpečné hazardování se životem a vytváří tak zvláštní atmosféru ve vzduchu linoucího se napětí. V kině za bouřlivého skandování diváků pak shlédnete výsledný efekt. Jestliže vás akrobatické kousky přestanou bavit a dostanete chuť na pořádnou dobrodružnou hru (třeba od Sierry), jděte do přístavu a nasedněte na loď, která vás z ostrova odveze do království DOSu, i když si myslím, že ostrov jen tak hnedka neopustíte. Jako každá lidská bytost má i kaskadér své pevné hnízdečko, malou chatku s notesem, novinami a telefonním záznamníkem. Zajímavým zpestřením je i možnost rozmístění televizních kamer na strategicky výhodná místa ostrova.

2D grafika okolního prostředí při úvodním procházení po ostrově je na úrovni dobrého adventru. Krajina a letadla jsou zpracovány standardní simulační 3D grafikou. Své letadlo si v letu můžete prohlédnout z jakéhokoliv prostorového úhlu a vzdálenosti.

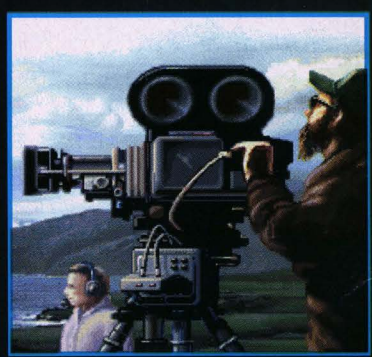
Dalším kladem je i jednoduchost ovládání. Ve srovnání například s Falconem 3.0 je Stunt Island, co se týče řízení, úplná pohádka. Pokud by se někdo domníval, že hra je málo akční, ba dokonce že jde o pouhý vzdušný balet s dědovým dvojplošníkem, tak určitě nemá pravdu. Záleží na typu zadané role. V převážné většině akcí jste vybaveni kulometem a může se stát, že vám bude do rukou svěřen takový stroj jako F117A Stealth. Mezi dobrými zvukovými efekty místy zaslechnete hlahol producenta či kameramana.

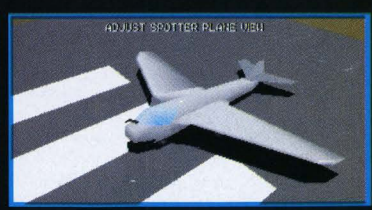
Závěrečný obrázek a úsudek o hře nechám individuálně na vás, čtenářích a hráčích PC. Stunt Island si prostě musí vyzkoušet každý.

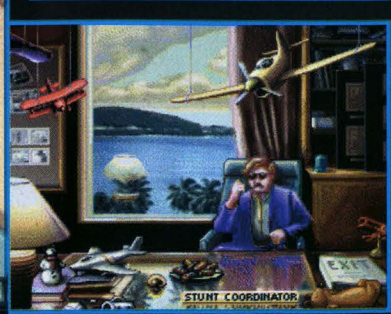
Dundy

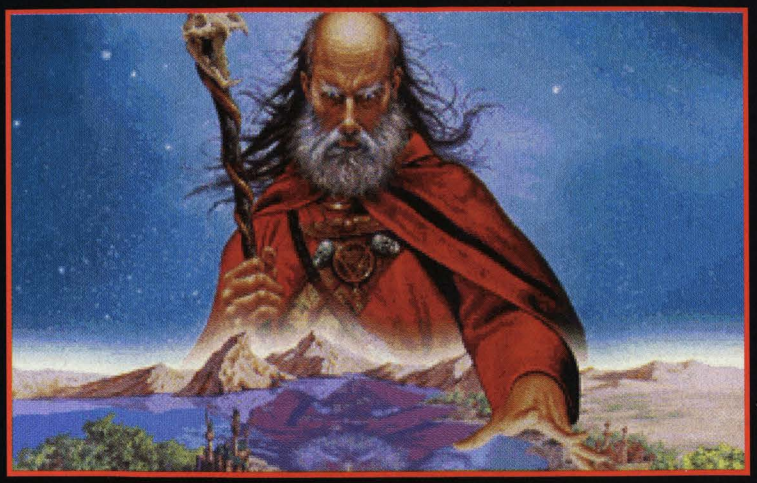
Název hry:	Stunts Island
Firma:	Disney Software
Rok výroby:	1993
Typ hry:	simulátor
Na počítač:	PC, Amiga
Minimum:	286/40, 1 MB RAM, 10 MB HD
Doporučeno:	Sound Blaster
Obtížnost:	střední
Originalita	81 xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	91 xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	84 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	77 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	95 xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 90%









FANTASY EMPIRES

Šílenou bojovou vřavou se probíjí zakrvácený válečník. Černá mračna šípů se kolem něj snášejí v celých houfech na zem, aby sprovodily ze světa rozzuřené nepřátelské trpaslíky. Díky mistrným zásahům elfích lučištníků se probojoval až k vnějším hradbám pevnosti. Jsou na něm patrné známky únavy z obrovské fyzické námahy, ale teď si ještě nemůže odpočinout, teď ještě ne. Dokud je naživu jediný obránce pevnosti, nebude mít klid. Bylo to tehdy jeho selhání, které zapříčinilo, že pevnost padla do rukou nepřátel. Nyní je tu, aby svou chybu napravil. Dnes neprchne z boje, i kdyby měl zůstat sám proti všem. Druhou takovou zbabělost by si nikdy neodpustil.

Z přemýšlení ho vyrušil zdánlivý neklid v řadách nepřátel. Zaznělo pár krátkých povelů a trpaslíci se počali stahovat pod ochranná křídla opevnění hradu. Pustil se rychle za nimi. Několika opozdilcům rozťal v běhu lebky jen tak mechanicky, jako kdyby si čistil zuby. Sotva se však přiblížil k bráně, byla okamžitě uzavřena. Vně opevnění se v tuto chvíli nenalézal jediný živý trpaslík. Bezradně postával před těžkými kovanými vraty. Nezbývalo než čekat a hlídat. Dobře věděl, že se už blíží deset vojáků s beranidlem, jehož hlavice za chvíli tvrdě dopadne na bránu a po několika úderech z ní nezbyde víc, než jen hromada třísek a prken...

...zanedlouho poté, kdesi daleko; ve stejném čase na jiném místě...

"Doufám, že bitva na severních mokřinách probíhá podle očekávání?" "Ano, My lorde. Vypadá to, že v tuto dobu je hrad již v našich rukou. Ztráty jsou zatím minimální. Podle posledních zpráv, hmm.... něco kolem třiceti jednotek elfů." Vypadalo to, že odpověď panovníka uspokojila. "Pokračujte, Webstře, pokračujte," netrpělivě vybídl svého kancléře. Koutky úst se mu roztáhly do širokého úsměvu, který prozrazoval potěšení. "Nasadili jsme lukostřelce jako hlavní sílu. Byl to sice neobvyklý, ale báječný nápad. Toho nového vojevůdce byste mohl povýšit, Vaše Veličenstvo." "Ano, ano. To nechme na jindy. Raději mi povězte, co se stalo s tím hrdinou. Padl?" "Ne, My Lorde. Sotva splnil svůj úkol, z hlavního stanoviště ho odvolali. Již jsem podepsal odesílací listinu, takže v nejbližší době ho vyšleme na velmi obtížnou misi," odpověděl obtloustlý Webster. Bylo zřejmé, že to panovníka zajímá, ale kancléř pokračoval se zjevnou nechutí: "Chcete slyšet další strategii, Pane?" "Jistě, pokračujte." Kancléř si povzdechl. Zase aby vysvětloval tomu senilnímu staroušovi válečné operace. Vždyť se na válku dívá jako na deskovou hru. A spíš než po dobytých územích se ptá po legendách a hrdinech. "Jestli se další události nebudou příliš odchylovat od našich plánů, bude nám příští rok patřit přes dvacet hrabství. Roční zisky přesáhnou 35 000 zlatých. Jediná slabina je v magii, nemáme na své straně mnoho čarodějů ani kleriků, o druidech nemluvě." "Tak s tím něco udělejte", vybuchl král. "Dejte stavět čarodějnické věže a kostely pro kleriky a já nevím, co ještě. Slyšel jsem", a ztišil trochu hlas, "že magie může mít ohromné ničivé účinky. Je to pravda?" "Ano je, Pane, ale to..." Do místnosti prudce vtrhl (zcela v rozporu s dvorní etiketou) udýchaný posel. "Omlouvám se, Vaše Veličenstvo, ale mám naléhavou depeši." "Čtěte", vybídl ho král, který se v rozrušení zapomněl rozčílit. "Zhmotnělá smrt prochází naše města na západě. Boří domy, lidé umírají, všude je strach a zmatek. Zároveň s tím vedou nepřátelé útok z jihozápadu. Už jsme přišli o čtyři provincie."...

...v téže chvíli, velmi daleko; v jiném čase na jiném místě...

U monitoru sedí šílený pařan. Po obrazovce pobíhá zmateně několik postaviček. Pak se objeví mapa rozčleněná na území. V západní části animovaná postavička smrti zvoní na umíráček. "U pařana, to jsem nečekal. Magickej útok vod západu. Zubatá mi tam kosí vojáky. A zrovna, když jsem se to chystal skoncovat s tím nechutným trpajzlíkem. No, nic. Nahraju si pozici znova."

...úplně kdykoli, na stránkách Excaliburu...

Tak zase SSI a jedna z her řady Official Dungeons & Dragons computer game. Tentokrát žádní Beholdři, žádné letecké simulátory draků, Fantasy Empires je strategie. Zavede Vás do fantastického světa, kde fungují kouzla, a člověk, který není čarodějem, se musí spoléhat na pádnou ránu svého meče. Vše se řídí pravidly nejproslulejší americké hry na hrdiny Dungeons & Dragons, se kterými jste se mohli seznámit při hraní Beholderů, nebo s jejich příšernou českou mutací Dračí Doupě. Kritiku těchto hracích systémů si nechám na jindy (přestože mi ji prsty píšou skoro samy), neboť by mi nezbylo místo na recenzi. Válečné strategie jsou obsahem pravidel pro experty. Fiktivní situace popsaná na začátku je sice do značné míry přikrášlena, ale v podstatě takovým způsobem hra probíhá. Podívejme se na ni tedy hezky od začátku.

Po intru (na poměry SSI dost odfláknutém) se na monitoru ukáže hlavní menu. Vybrat si můžete buď boj podle již hotových scénářů, nebo se pustit do tažení (campaign). Začátečníkům doporučuji zahrát si alespoň jednu hru podle scénáře, protože se nemusíte zabývat generováním svého hrdiny a jeho protivníků a navíc byste se v tažení bez přípravy asi moc nechytali. Dejme tomu, že ale budete chtít hrát rovnou od začátku. Proto mám pro Vás několik rad.

Název hry:	Fantasy Empires
Firma:	SSI
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategie
Na počítač:	PC
Minimum:	386, 4 MB RAM, 15 MB HD, VGA
Doporučeno:	Sound Blaster, myš
Obtížnost:	vysoká

Originalita	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	96	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	97	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	75	xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 94%

Zvolíte-li tažení, musíte nejprve stvořit charakter své postavy. Vyberete si jeden z obličejů a zvolte symbol kostky. Určete si jméno, vyberte povolání a přesvědčení. Doporučuji vybrat si přesvědčení opravdu takové, jaké budete hrát, protože Dungeon Master jinou hru tvrdě penalizuje. Můžete si ještě upravit osobní vlastnosti. Pak přidejte postavu do seznamu. Můžete si charakterů vytvořit i více a pak hrát proti kamarádům či sourozencům (máte-li jaké), nebo sám proti sobě (jste-li schizofrenik). Jestliže máte hotov svůj charakter, zvolte si protivníky (MPC). Kliknutím na obrázek soupeře se ukáže jeho kádrový list. Vybírejte obezřetně, magicusery a postavy na vyšší úrovni si zprvu vůbec nevybírejte, nebo si nezahrajete.

Tažení samotné začínáte s jedním územím pod svou zástavou. Snažte se rychle zabrat co možná největší plochu. Čím více území vlastníte, tím více peněz z nich každým rokem máte a tím více můžete stavět, zbrojit, školit a tím více můžete expandovat atd... Přesunujte vojáky na volná území a na již dobytých rekrutujte nové síly. Místa, která zaberete si vybírejte podle podmínek a strategie. Typy jsou tři: pobřežní, vnitrozemské a ostrovní. Podle terénu se dělí ještě na hory, poušť, trávu a les. Jednotlivá území se liší produkcí a také jednotkami, které tam lze budovat. Například dwarfové bývají v horách, čaroděje můžete najmout jen na některých místech... Při přesunech jednotek Vám značné množství vojáků zhyne. Proto je potřeba postavit okamžitě na získaných územích državu, abyste zabránili dalšímu úbytku mužů.

Když se hned od začátku nepustíte do rozšiřování území, budete na tom oproti Vašim oponentům dost špatně. Další postupy závisí na konkrétních situacích, takže se raději budu věnovat ostatním možnostem a funkcím hry. Kromě řadových vojáků (fighter, elf, dwarf, orc...) můžete dělat hrdiny. Výroba hrdiny je náročnější na čas a také je to dosti riskantní podnik. Hrdinu vysíláte na questy různých obtížností. Jestli se nevrátí nebo vrátí, a třeba s kouzelným předmětem, je věcí náhody. Hrdina, kromě dodávání čarodějných předmětů, pomáhá v boji při obraně a dobývání území. A to jsem u dalšího aspektu hry, u akčních meziher. Celá hra probíhá (jak jste si už asi všimli) v kolech stejně jako hra Civilization. Mezihra je akční (real-time) a objeví se, dobýváte-li území, které drží nepřítel nebo naopak. Nejprve rozložíte své jednotky a pak začne boj. Volíte strategii jako např. útok na blízko, na dálku luky, katapulty, ústup, atd... Zároveň můžete jednoho libovolného vojáka ovládat. Když dobýváte hrad, nezapomeňte si s sebou vzít lučištníky nebo ještě lépe beranidlo. Účastní-li se bitvy dva hráči, monitor se rozdělí na dvě poloviny. Bohužel to zesložituje ovládání, které je pochopitelně jiné pro obránce i útočníka. Kdo se chce soustředit čistě na strategii, může tyto akční scény zrušit nebo omezit.

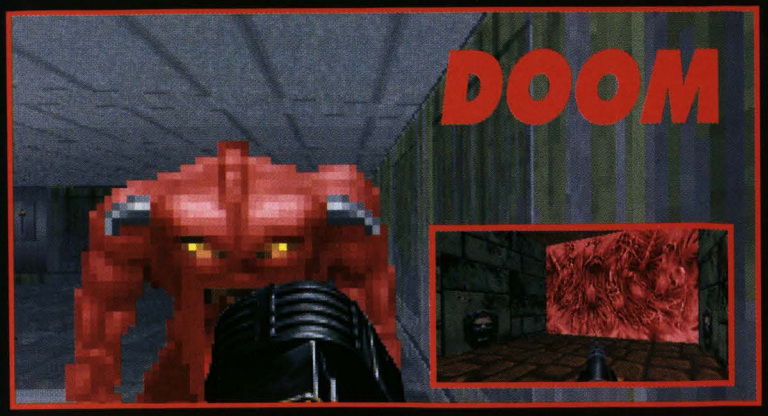
Důležitou součást hry tvoří magie. Nejvíce kouzlit můžete, když si zvolíte charakter magicusera. Systém kouzel je stejný jako v D&D, to znamená, že neexistuje žádná magenergie, ani mana, ale vyberete si kouzlo, které použijete v tomto kole. Počet druhů kouzel se postupně zvyšuje. Magické předměty mají samozřejmě omezený počet použití. Některá kouzla mají ohromně ničivé účinky a sešlete-li je na nepřátelské území, které hodláte obsadit, dost Vám to pomůže. Jiná umožní zjistit informace o cizích územích. Čarodějové a klerici budovaní na územích s kouzelnickými věžemi a klerickými svatyněmi slouží jen jako hrdinové a uplatňují se na questech a v bojích.

Intelektuálové mají možnost používat diplomacii. S nepřáteli můžete sjednávat mír, posílat jim finanční podporu nebo výhružné či přátelské vzkazy. Jejich smysl jsem nepochopil, pochybuji o tom, že vůbec nějaký mají. Tímto jsem snad veškeré základní funkce hry vyčerpal a teď několik slov k prostředí a zábavě.

Ovládání je to, co mi vadí snad nejvíc. Za celou dobu hry se mi nezažilo a pořád jsem se překlepával. Dalším neduhem je nemožnost navrácení již rozhodnuté věci. Například když pošlete na nepřátelské území lodí 120 trpaslíků a pak se rozhodnete poslat tam ještě dvacet elfů, tak přestože to uděláte v témže kole, počítá se to jako dvě bitvy. Taky nejde poslat na jedno nepřátelské území jednotky ze dvou Vašich. Akční souboje jsou zmatené, počítač řídí vojáky do záhuby, když se o ně nepostaráte. Trochu nelogicky po Vaší porážce hra nekončí, ale pokračujete v roli svého protivníka. Hudba a zvukové efekty jsou standardně dobré, přestože se hudba pořád opakuje. Potěšilo mě, že Fantasy Empires podporují i SB16. Mluvené poznámky Dungeon Mastera hrozně zdržují, naštěstí je lze vypnout. Velkým kladem hry je vývoj charakterů. Všechna vítězství, porážky a zkušenosti se zaznamenávají a Vaše postava se v různých taženích neustále zdokonaluje. Celkem je možno říci, že ze začátku je vše velmi zdlouhavé, ale když se nedáte odradit, hra si Vás časem chytne.

Ve srovnání s jinými strategickými hrami je trochu těžkopádná, ale má přiměřenou míru složitosti a zábavnosti. Nedá se vlastně vyhrát, její obtížnost je dána výběrem soupeřů. Pro maniakální i méně potrhlé příznivce D&D, AD&D a DrD budou Fantasy Empires jistě přitažlivé. Já osobně pokládám legendární Civilizaci i real-timeovou Dunu za zdařilejší, ale je to jen můj názor. Váš může být jiný. Hra si pozornost určitě zaslouží. **Haquel P. Tickwa**

DOOM



Po velkém nadšení vyvolaném dříve uveřejněnými obrázky ze hry Doom, jsme netrpělivě čekali, až tuto hru budeme moci pořádně prozkoumat na svých strojích.
Někdy po prázdninách se k nám dostala první beta-verze této hry. Naše počáteční nadšení rychle opadalo. Tato verze totiž neměla ani zvuky, ani pořádné protivníky. Pravda, mapa akčního prostoru byla velmi dobře vypracovaná, pohyb byl však trochu pomalý. Protivníci stáli, nehýbali se, neútočili a dali se zabít pouze pistolí.
Nyní máme v ruce další, druhou betaverzi Dooma. Nejprve jsme si přečetli několik informací o této hře z připojeného souboru. Tedy vězte, že:
- Konečná verze Dooma by měla být ještě v tomto roce
- Bude chodit na počítačích 386SX a vyšší (ale jak rychle?)
- Nebude podporovat větší počet barev, tzv. True Color. K tomuto se programátoři zřejmě rozhodli poté, co v jejich pokusech byl rozdíl mezi „barevnou“ a normální verzí pouze v rychlosti.
- Bude už konečně vydávat zvuky

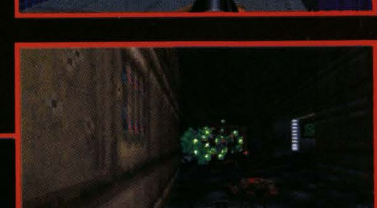
Název hry:	Doom (Beta verze)
Firma:	Id Software
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	PC
Minimum:	386, 2 MB RAM, 6 MB HD, VGA
Doporučeno:	486, 4 MB RAM, myš
Obtížnost:	střední

Originalita	20	xxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	-	
Efekty	99	xxxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 78%

Co je hotovo již v této verzi? Pro nedočkavého majitele PC jsou připraveny tři mise. Ty se dají navolit v prvním (a jediném) menu. Protivníci jsou konečně živí a dávají vám pořádně zabrat. Vy jim to nemusíte zůstat dlužni a z osmi zbraní se vždy najde jedna účinná. Sadističtí autoři pro Vás připravili boxer, ruční motorovou pilu (vážně!), pistoli, brokovnici, rotační kulomet, raketomet a dva plazmové blastery.
Proti vám stojí obyčejní lidé, podivné opice házející ohnivé koule, kousající potvory připomínající zmutovaného Minotaura, létající hlavy a nestvůry, které jako by vypadly z Beholdera.
Muzika ani zvuky nejsou zatím hotové, ale i tak vypadá hra velmi, velmi slibně. Zvlášť, když uprostřed hry napíšete „AMO“ (bez uvozovek). Tím získáte všechny možné zbraně a zároveň doplníte střelivo.
Po prvním nadšení, následovaném zklamáním jsou naše mysli opět plné radostného očekávání.

Dolphine



MIRAGE THUNDER - DIF 2

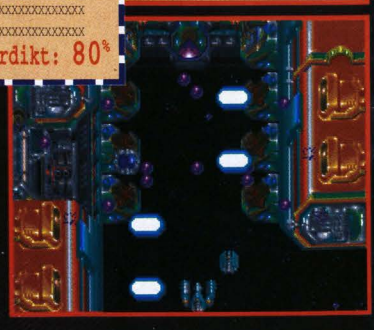
Kdesi v nekonečných hlubinách tajemného universa, v blíže nespecifikovaném čase zuří velká bitva. Roje neznámých letounů ničících bezhlavě jakékoliv známky života, či jiné inteligence, nalétávají na orbitální stanici mírumilovných obyvatel planety a v plamenech nehlučných detonací připravují apokalypsu jedné, vcelku „bezvýznamné“ civilizace. Právě včas přichází zpráva o poslední naději zoufale bojujících bytostí (až nápadně podobných lidem). Zpráva o tajném vojenském projektu s označením DIF 2.
V temnotách, jednoho z mála neporušených hangárů, se tiše rozlil kužel světla a osvítil elegantní aerodynamické křivky červeného tělesa. Zároveň se ocelovými konstrukcemi hangáru rozlehl jemný bzukot agregátů. Těleso se mírně nadzdvihlo, zažehlo trysky a vylétlo otevřenou branou hangáru. Pilot stíhačky DIF 2 ví, že nesmí zklamat a Vy to víte taky, protože kdo jiný může být oním pilotem nežli právě VY!
Zhruba takto je možno popsat introduction zbrusu nové hry Mirage Thunder - DIF 2. Záměrně říkám „zhruba“, protože vše co zde bylo napsáno je odvozeno z obrazových informací tohoto intra. Rozhovorům těch dobrých bytostí jsem bohužel nerozuměl, jelikož japonsky ani čínsky (nebo komu patřily ty klikyháky) neumím. Nicméně si myslím, že mnoho by se toho už ani dodat nemohlo. Zkrátka galaxie je zamořena „invazory“ nejrůznějších typů a je na Vás, abyste její jednotlivé části od nich vyčistili. K dispozici máte již zmíněnou stíhačku DIF 2.
Kdo by snad na tomto místě čekal něco jako X-WING nebo WING COMANDER, šeredně by se mýlil. Mirage Thunder je dvourozměrná střílečka typu XENON 2 THE MEGABLAST i když o mnoho generací vyšší. Oproti XENONu se zlepšilo kromě základní myšlenky všechno. Za prvé grafika je mnohem detailnější a je jí zde o mnoho více. Za druhé animace, které s grafikou přímo souvisí, jsou nepoměrně rychlejší a je jich zde opět daleko víc a to nejenom díky rychlejším strojům, než jaké byly dostupné za dob XENONa, ale také díky stále silněji se šířící programovací metodě VGA karty, zvané též X-MÓD. A konečně za třetí, značného zlepšení se dostalo i hudbě a zvukům. Mimo jiné, hudba u této hry je opravdu téměř vynikající. Není příliš nápaditá, ale svou dynamikou udržuje hráče ve správném napětí a podvědomě stimuluje mozek k rychlejším reakcím.
Záměrně srovnávám Mirage Thunder s XENONem, protože tyto hry se ve svých základech vlastně neliší. Letíte v raketce v bizardním dvourozměrném prostředí a střílíte po všem co se Vám na monitoru mihne. Někdy se srazíte s volně plující bublinou a tím získáte nějakou určitou zbraň, případně se k Vám přidají další dvě menší doprovodné raketky, které můžete rovněž ovládat (střílet, rotovat kolem hlavní rakety a jinak manévrovat). Krajina se pod vámi sama pohybuje a vy můžete zrychlovat, zpomalovat a posouvat se po obrazovce. Čím dále letíte tím je útočníků, většinou ohavných mutantů, víc a tím víc jsou rozmanitější a samozřejmě odpudivější. Nakonec každého levelu je tradiční velká, silná a nejhnusnější příšera.
Mezi jednotlivými levely nemůžete nakupovat nové zbraně, což mě osobně docela mrzí, ale zhlédnete poměrně dobré pseudotrojrozměrné intermezzo.
Závěrem lze tedy říci, že Mirage Thunder - DIF 2 je mistrovsky provedená stupidita na oddělání klávesnice nebo joysticku.

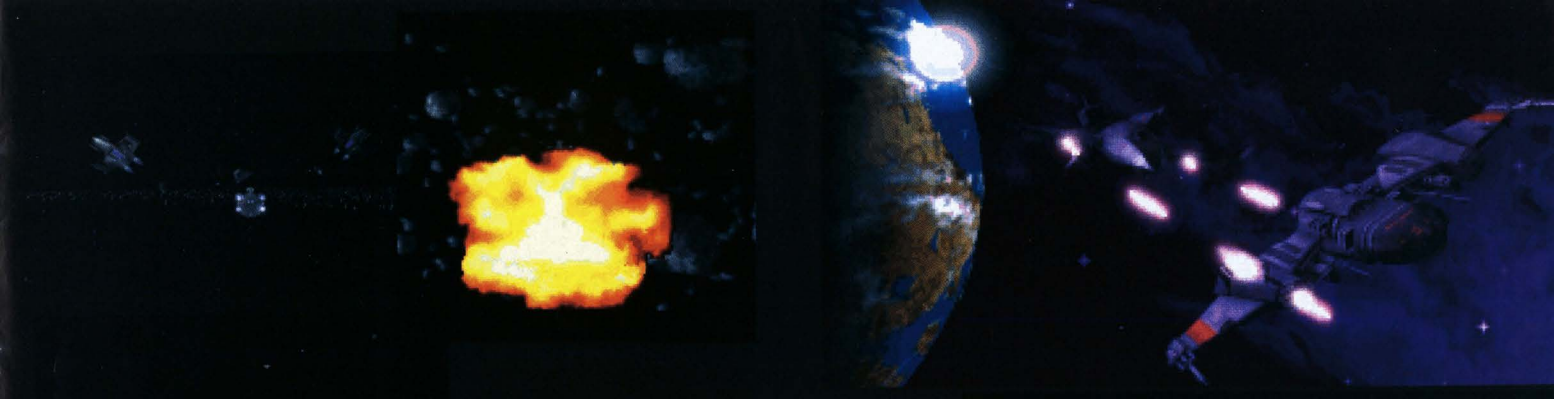
NAPOLEON

Název hry:	Mirage Thunder - DIF 2
Firma:	SoftStar
Rok výroby:	1993
Typ hry:	střílečka
Na počítač:	PC, Amiga
Minimum:	286, 1 MB RAM, 5 MB HD
Doporučeno:	386, joystick, Sound Blaster
Obtížnost:	střední

Originalita	30	xxxxxx
Zábava	89	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	81	xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%





PRIVATEER

Ti z vás kteří vlastnili, nebo ještě vlastní staré dobré osmibitové počítače, zajisté si pamatují hru Elite. Tato strategicky-simulační vektorová hra mě zaujala již tím, že v ní šla pozice uložit na kazetu. Bohužel se mi ji nikdy nepodařilo dohrát do konce. Velmi mě tedy potěšilo, když jsem zjistil, že existuje Elite i na PC. Existovaly dvě verze, normální a verze pro VGA. Ovšem to bylo pouze přepsání osmibitového Elite na PC, nikdo nepřišel s ničím novým.

A nyní, když jsem dostal hru Privateer s upozorněním že jde o něco jako Elite, byl jsem docela zvědav. Musím říci, že mě Origin docela překvapil. Příjemně překvapil.

Měl jsem k dispozici hru spolu s Speech diskem, bohužel redakční uzávěrka se rychle blížila a já jsem neměl dostatek času, abych hru mohl dojet až do konce.

Hra se dá ovládat klávesnicí nebo myší. Ovládání myší je daleko citlivější. V menu lze také nastavit nezranitelnost a neomezenou munici, pak však nelze hru dohrát do konce.

Jedná se o jakousi kombinaci Elite, Wing commandera a X-Winga. Z každé z těchto her si Privateer vzal jen to nejlepší. Tak se ve hře nakupuje a prodává nejrůznější zboží, létá se od planety k planetě, ze systému do systému a to vše je podbarveno vesmírnými střílečkami.

Každý systém se skládá z planet a tzv. Jump Pointů. V některém systému jsou pouze Jump Pointy. Všechny objekty v systému jsou číslovány a popisují se pouze jako navigační bod číslo to a to.

Planety.

V Privateerovi je pět typů planet. Jsou to hornické planety (Mining), planety s rozvinutým zemědělstvím (Agriculiar), planety zpracovatelské (Refinery) a planety zábavní (Pleasure). Posledním čtvrtým typem je planeta vojenská (Naval base).

Jump Pointy jsou zvláštní kulovité útvary, které slouží k přemísťování ze systému do systému. Pokud máte na své lodi speciální zařízení (Jump drive) a nacházíte se v těsné blízkosti Jump Pointu, můžete zmáčknout „J" a provede se hyperprostorový skok do jiného systému.

Strategie hry

Začínáte se starou lodí a vaším úkolem je vydělat dostatek peněz na novou. Toho dosahujete několika způsoby. Můžete létat od planety k planetě a nakupovat zboží, které pak jinde výhodně prodáte. Další způsob jak si vydělat peníze je plnit mise, za které dostanete zaplaceno. Tyto si můžete vybrat u počítače (Mission computer). V další fázi vstoupíte do cechu obchodníků, který vám za malý poplatek nabídne lépe honorované mise. Tak to jde až do doby, kdy se začně odvíjet samotný příběh, hlavní zápletka hry.

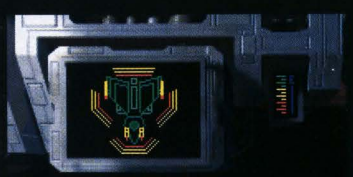
Na většině planet se nachází jednak sklad zboží, obchodník s loděmi, bar, počítač a zástupci cechů.

V baru si můžete promluvit s barmanem, který vám sdělí novinky toho kterého systému. Obchodník s loděmi je zajímavá postavička. U něj si můžete vybrat z nových tří typů lodí nebo přejít do doků. Nové lodě jsou velmi drahé, takže zpočátku budete používat spíše dok. Tam můžete nechat opravit vaši loď, poškozenou vesmírnými bitkami, nebo dokoupit nové zbraně a věci do lodi.

V otevřeném vesmíru můžete potkat několik typů lodí. Vesmírná policie (Militia) je pro vás neškodná. Stejně tak lovci pirátů (Hunter). Z nepřátel můžete potkat Piráty, kteří pasou po vašem nákladu, druhou inteligentní rasu ve vesmíru - Kilrathi. Ti po vás jdou prostě jen proto, že jste lidé. Třetím protivníkem jsou náboženští fanatici (Retra), kteří nenávidí technický pokrok a snaží se ho zastavit. K tomu paradoxně využívají nejmodernějších vesmírných lodí a zbraní. S pořádným pulzním kanónem, dobrými štíty a trochou štěstí se však dají zvládnout všichni nepřátelé, i když po vás jdou v asteroidovém poli, kde je manévrování daleko nebezpečnější.

Nyní se tedy orientujete v systému Privateera, nové to strategicko bojové vesmírné hry. Doufám, že vám tyto informace pomohou k úspěšnému dohrání této hry. Hrr na ně.

Dolphine



Název hry:	Privateer
Firma:	Origin
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategicko-simulační
Na počítač:	PC
Minimum:	386SX, VGA, 15 MB HD
Doporučeno:	386DX, myš, Sound Blaster
Obtížnost:	střední

Originalita	65	xxxxxxxxxxxx
Zábava	92	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	89	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	81	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	97	xxxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

MASTER OF ORION

Milý čtenáři, nedej se zmást názvem této hry. Jmenuje se sice Master of Orion, ale není to žádná kosmická střílečka ani simulace. Je to hra, na kterou jsme my, zavilí pařani bájné Civilizace, dlouho čekali. Šířily se fámy o Civilizaci II., Galaxii aj...., proto se na vědomost dává, že právě toto je ona dlouho očekávaná věc: volné pokračování Sid Meier's Civilization. Asi tušíte, že jsem se do této hry pustil se značným nadšením. Orion jsem nainstaloval a spustil. Intro ještě jakž-takž ušlo, ale vše co následovalo potom, bylo naprosté zklamání. Objevila se jakási chaotická změť teček, která měla představovat zřejmě hvězdy v galaxii. Sound Blaster ztratil hlas a nastalo trapné ticho. „A to má bejt jako co?", ptal jsem se sám sebe.

Hru jsem si trochu otukal a byl jsem znechucen. Žádný spád, všechno stále dokola a daleko komplikovanější než v Civilizaci. Pevně jsem se rozhodl napsat na Orion zdrcující kritiku. Chtěl jsem ji napsat až naposledy, protože takové kritiky píšu nerad, ale pak se ale ke mně donesly zvěsti, že je to báječná a skvělá parba a že dokonce přesáhla kvality Civilizace. Přemohl jsem se (těžký to úděl redaktorů...) a pustil jsem se do toho. To, co máte nyní před sebou, není v žádném případě zdrcující kritika....

Takže o co v Master of Orion jde? Samozřejmě, jako ve většině strategií, musíte ovládnout celou herní plochu. Tou je v tomto případě jakási blíže nespecifikovaná část vesmíru. Začínáte na jedné planetě (kolem každé hvězdy obíhá jen jediná planeta) a postupně s ekonomickým vzestupem a technickým pokrokem osídlujete další a další planety, dokud nenarazíte na nepřátele. Tím končí mírumilovná expanze a nastává nelítostný boj o každý parsek vesmíru. Jak je vidět, vůdčí idea není nic nového pod sluncem. Zajímavá na této hře je strategická část. Chtě-nechtě se vnucuje srovnání s Civilizací, takže se tomu nebudu nijak křečovitě bránit. Vám, kdo jste Civilizaci nehráli, se omlouvám za případnou sníženou srozumitelnost následujícího textu. Pokusím se, aby to nebylo nijak strašné.

Na první pohled je patrno, že Orion je složitější. Ne moc, ale je. Autoři přidali na obtížnosti technice, diplomacii a válkám, naopak zjednodušili hospodářství. Tím mi udělali obrovskou radost, protože s daněmi jsem si v Civilizaci dlouho nevěděl rady. Hospodářství celé planety řídíte několika posuvnými lištami, kterými určujete jakými aktivitami se bude obyvatelstvo zabývat. Můžete se soustředit na technologie, průmysl, obranu, stavbu kosmických lodí a ekologii. Oproti Civilizaci zmizela také Civilopedia a nahradila ji přímá rada tam, kde ji člověk potřebuje, hlavně při výběru dalších vyvíjených technologií. S technikou je to vůbec trochu složitější. Technické obory nejsou jednotné, ale jsou rozčleněny na podobory a vy můžete opět volit, na které se Vaši vědci zaměří. Věda je hybnou silou celé hry. Bez vývoje zbraní, motorů, planetologie, počítačů atd. se nehnete dopředu. Na ní je závislá i celá válečná část hry. Neexistují pevně dané vojenské útvary. Místo nich stavíte kosmické lodě různého vybavení a výzbroje. U každé lodi si vybíráte palubní počítač, štít, pancíř, zbraně, detektory nepřátelských strojů a jiné. Obdobou Civilizačních settlerů je speciální kolonizační „zařízení", které se ještě liší pro různé typy atmosféry. To jsem se dostal k dalšímu zpestření hry. Všechny planety nemají pochopitelně stejnou atmosféru a stejné podmínky k životu. Ze začátku můžete osidlovat slabou polovinu všech druhů. S rozvojem planetologie se tento počet zvyšuje. Navíc mají některé planety extrémně bohatou či chudou surovinovou základnu, nebo mají skvělé podmínky pro rozvoj techniky. Hrubá charakteristika planety je dána již barvou hvězdy kolem které obíhá. Nejlepší po všech stránkách je planeta Orion, od níž je odvozen název hry. Diplomacie a boje. Vaši nepřátelé již nejsou tak anonymní, jako v Civilizaci. Každá galaktická rasa má své genetické předpoklady prosadit se v některém z potřebných oborů. Lidé jsou, jak bývá zvykem, universální, ale existují i rasy, jejichž příslušníci jsou bravurními piloty nebo vyjímečně inteligentními vědci. Jsou tu i skvělí špióni a Silikoidi ignorující životu nepříznivé podmínky, zkrátka co si jen račte přát. S protivníky můžete mluvit, kdy si jen vzpomenete; navázat obchodní styky, nasadit špióny, vyhlásit válku, to vše není žádný problém. Taktéž jsou Vám kdykoli přístupné srovnávací grafy ze všech hledisek a graf sympatií a antipatií Vašich soupeřů k Vám. Dokonce jednou za jistou dobu se sejde „všerasový" koncil a uskuteční se volba Imperátora.

Dojde-li ke konfliktní situaci, začne se bojovat. Tady je jedna absolutní novinka. Výsledek souboje nezáleží jen na nekontrolovatelných výpočtech počítače jako v Civilizaci, ale celou akci můžete řídit a tak vyhrát díky strategii třeba i nad lépe vyzbrojeným protivníkem. Na cizí lodě lze narazit na orbitu planet a tam se s nimi utkat. Po jejich zničení můžete cizí planety každé kolo bombardovat a tím zastavit jejich hospodářský růst. Druhou možností je planetu získat. Pak dojde k pozemním bojům, které jsou již automatické a záleží na výzbroji a počtu pozemních jednotek. To jsem zprvu podcenil a tím jsem se připravil o několik dobrých území.

Krátce se zmíním ještě o provedení Orionu. Snad nejsem moc náročný, když prohlásím, že je v podprůměrné. Stará dobrá Civilizace z roku 1992 byla graficky lepší. Těch pár obrázků planet, podobných si jako vejce vejci, to už nevytrhnou. Rakety tvořené 7 body a hvězdy z osmi čáreček (teď trochu přeháním, ale ve srovnání s Dunou nebo Symfarmem je grafika dost slabá), na které se díváte po dobu celé hry, vypadají primitivně. Hudba je vyjímečná a s Civilizací srovnatelná; objevuje se totiž jen vyjímečně stejně jako v Civilizaci. Kromě několika melodií, které se ozvou, když jednáte s cizími bytostmi, tam žádná není. Na druhé straně si nemohu vynachválit statistiky, přehledy, mapy a jiné drobnosti zpříjemňující orientaci v poměrně složité strategii. Celkově lze říci, že pro lidi nenáročné na prostředí, libující si v dlouhých strategiích a SCI-FI maniaky je to ideální výtvor. Já jsem touto hrou příliš nadšen nebyl, přestože si zdrcující kritiku jistě nezaslouží. Civilizace byla opravdu originální a jedinečná. Master of Orion je odvar v prostředí budoucnosti, přesto je v porovnání s ní strategicky promyšlenější. Obě mají svá pro i proti. Já osobně pokládám Civilizaci za lepší, což je ovšem do značné míry dáno tím, že mi je historie (zvláště starověká) bližší než vzdálená budoucnost.

Haquel P. Tickwa

Název hry:	**Master of Orion**	
Firma:	**Microprose**	
Rok výroby:	**1993**	
Typ hry:	**strategie**	
Na počítač:	**PC**	
Minimum:	386, 4 MB RAM, VGA 15 MB HD, myš	
Doporučeno:	486/40, 8 MB RAM, Sound Blaster	
Obtížnost:	vysoká	
Originalita	93	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	60	xxxxxxxxxxx
Prostředí	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	93	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	70	xxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	**72%**	

Hoyle Classic Card Games

Název hry:	Hoyle Classic Card Games
Firma:	Sierra-on-Line
Rok výroby:	1993
Typ hry:	karty
Na počítač:	PC, Amiga
Minimum:	286, 1 MB RAM, 6 MB HD
Doporučeno:	386, 4 MB RAM, Sound Blaster, myš
Obtížnost:	střední
Originalita	85 xxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	79 xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	86 xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	85 xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	60 xxxxxxxxxxx
Efekty	30 xxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 67	

Jak by se vám líbilo, kdybyste se mohli na několik hodin zúčastnit nějaké dobré adventure? Nemyslím prostřednictvím počítačové hry, ale v reálu, osobně. A kdybyste po namáhavém boji s temnými silami země mohli zajít s hrdinou z některého Questu do pokladné hospůdky třeba na okraji království Lvích lidí nebo do galaktického baru v jakési zastrčené sluneční soustavě. A jak už to tak chodí, po chvilce (a dvou či třech džbáncích chutného moku) přejde řeč na ty obyčejnější věci a někdo jakoby mimoděk vytáhne z kapsy balíček karet. Ze stolu zmizí sklenice a tácky a všichni se vesele pustíte do hry. A už se lokálem nesou karbanické výrazy a občas i nějaká ta nadávka, když člověk prohrává, nebo když mu nejde zrovna ten správný list. Nebylo by to skvělé? Právě toto zřejmě inspirovalo programátory firmy SIERRA-on-line, aby se na chvíli pustili i do věci, u níž není jisté, zda bude přijata s takovým nadšením, jako proslavené Questy...

Opravdu jsem nevěřil vlastním očím, když se na monitoru mého počítače objevila karetní hra od Sierry. Firma, jejíž produkci tvoří z největší části hry typu adventure (k její cti budiž řečeno, že jsou jedna lepší než druhá) si teď přijde s Hoyle Cards. Nemám rád pokusy tvůrců počítačových her fušovat do řemesla kolegům z jiných oborů, ale tady mě, stejně jako například v případě Rexe od Microprose, čekalo příjemné překvapení. Kromě pasiánsu pod Windows jsem dlouho žádné slušné zpracování karetních her neviděl, natož abych si mohl zahrát s mými oblíbenými postavičkami ze Sierráckých her. A tak brzy mou počáteční skepsi vystřídalo nadšení. Pak už mě od počítače nikdo nedostal, dokud jsem toho „zatraceného Larryho" definitivně nerozdrtil. Ehm, dosti euforie a všechno probereme hezky po pořádku.

Hoyle Cards je velice dobře udělané zpracování karetních her a to jak po stránce grafické a hudební, tak po stránce kvality protihráčů. Na první pohled jsou snad až příliš rozsáhlé, ale záhy poznáte, že to není zbytečné. Zejména hudbě a zvukovým efektům věnovali autoři zvláštní péči; skutečně tak zvláštní, že se bez Sound Blasteru vůbec nedá poslouchat (doporučuji okamžitě vypnout). V případě, že jste bez zvukové karty, přijdete samozřejmě i o zdigitalizované komentáře a o akustické poznámky protihráčů slibované ze začátku recenze. Kromě hudby vás přivítá také přehledně udělané mainmenu. Jedinou použitelnou ikonou je zde „play game", takže -CLICK- a máte možnost si vybrat z osmi klasických karetních her. Přiznám se, že jsem všechny podrobně neprobádal a u těch, které se u nás vůbec nehrají, jsem prošel pravidla opravdu jen letmo. Také nejsem žádný karbaník, proto prosím omluvte případné faktické nedostatky v následujícím stručném výkladu.

První dvě hry jsou notoricky známé i v našich zemích a umí je snad každé malé dítě. Angličani jim říkají Crazy eights (Šílené osmičky) a Old maid (Stará panna), ale my jim říkáme Prší a Černý Petr. Nechápu sice, jak vznikl Černý Petr ze Staré panny, ale budiž. Cesty jazyka jsou nevyzpytatelné.

Hru v pořadí třetí - Gin Rummy jsem už někdy určitě hrál, jenže si nemůžu vzpomenout, pod jakým jménem. Snad vám ji trochu přiblížím, když řeknu, že úkolem je zbavit se co největšího množství karet odkládáním postupek nebo karet stejné hodnoty, přičemž se pak odečítá hodnota toho, co vám zůstalo v ruce.

Oproti třem předchozím jsem hru Cribbage nikdy předtím neviděl. Jedná se o souboj dvou hráčů na jakési dráze, na níž se pohybují figurky. Každé kolo karetní hry vlastně určuje, o kolik políček se který panáček posune. Počítání je dost složité, navíc se děje ve dvou fázích (ještě, že to dělá počítač!), ale brzy se naučíte, jak máte hrát. Jde v podstatě o jakousi kombinaci „Voko bere" s Kanastou a automobilovými závody.

Bridž. Z mé původní myšlenky zpracovat zde pravidla Bridže sešlo poté, co jsem v knihovně objevil příručku „Základy moderního Bridže" o 120-ti stranách. Sám hraji Bridž velmi špatně a „Hoylům" nikdy nedělalo problémy mě roznést na kopytech, ale domnívám se, že zrovna s ním si dali tvůrci nejvíc práce. Je také ze všech obsažených her nejsložitější. Docela by mne zajímal názor na toto zpracování od nějakého bridžového odborníka, takže hrajte a pište.

O Hearts a Euchre se zmiňovat nechci, poněvadž je neumím, nechytly mě a pořádně jsem je nehrál. Soudy o jejich kvalitě nechám na vás.

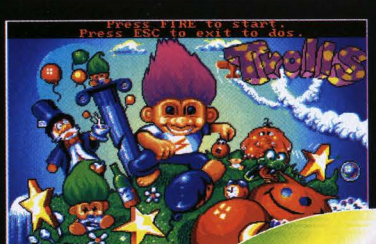
Poslední hrou mi SIERRA opravdu udělala radost. Jsem náruživým milovníkem logických karetních her pro jednoho hráče nazývaných souhrně Pasiáns. Zde uvedený pasiáns je sice jen lepší verze hry známé z Windows, ale jeho zařazení mezi Classic Cards Games mě potěšilo. Jeho pravidla jsou jednoduchá a ve hře důkladně popsaná. Kdyby SIERRA vyrobila třeba celý soubor pasiánsů, měla by ve mě určitě jednoho věrného hráče.

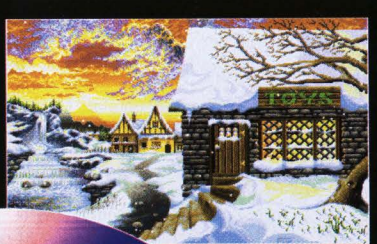
To se mi ty jednotlivé popisy nějak nafoukly, původně to měl být opravdu STRUČNÝ výklad. No, nic, pokračujme. Poté, co si vyberete hru, kterou budete hrát, objeví se vám na obrazovce dvakrát osm postaviček ze Sierráckých her. Mezi nimi si najdete soupeře, buď jednoho nebo více, podle typu hry (u pasiánsu si nevybíráte samozřejmě nikoho). Zvolit si můžete třeba Rogera, Larryho nebo Dr. Braina. To je ohromný nápad, za který si SIERRA zaslouží určitě pochvalu. Tím, že nehrajete s anonymním počítačem, se stává zajímavou i taková hra jako Černý Petr, jejíž výsledek na vás vlastně vůbec nezávisí.

Před začátkem partie se vás počítač zeptá na pár drobností a můžete začít. Obtížnost hry odhadli myslím autoři velmi dobře. Nehrajete na úrovni velmistrů (jestli v kartách nějací jsou), ale spíše to vypadá, jako byste hráli s přáteli nebo s bráchou. Hrací deska je přehledná, nedochází k žádným zmatkům. Po zmáčknutí klávesy Esc se nahoře objeví Options. Nastavit si můžete leccos, od hlasitosti hudby, přes grafické ztvárnění hrací desky a rubu karet, až po četnost detailů (např. objeví-li se karty rovnou na správném místě, nebo tam teprve po stole „doletí"). Rovněž si lze přečíst pravidla ke hře, či poradit se s "Helpem". Všechny tyto funkce výborně doplňují již tak skvěle provedenou hru.

SIERE se tento „přehmat" opravdu podařil. Je vidět, že to není firma, která usnula na vavřínech ze svých oblíbených adventur. Občas přijít s něčím novým nemusí být vždycky na škodu. Údajně již existuje soubor deskových her od Sierry, takže určitě se je na co těšit. Hoyle Classic Card Game nejsou žádnou hrou na dohrání. Sáhnul bych po nich v době, kdy nemám chuť na nějaké krvavé arcade, ale raději bych si dal v klidu partičku se zajímavými lidmi. Šestnáct takových na vás právě čeká...

Haquel P. Tickwa





TROLLS LOADING...

Název hry:	Trolls
Firma:	?
Rok výroby:	1992
Typ hry:	akční
Na počítač:	PC, Amiga, ST
Minimum:	286, EGA
Doporučeno:	386, VGA, Sound Blaster
Obtížnost:	nízká
Originalita	79 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	93 xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	67 xxxxxxxxxxxx
Efekty	75 xxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 75%	

Tvrdohlavý LeChuck je mi v patách. Ale Woodoo panenka nefunguje, proč?! Něco tady nehraje, chybí mi vousy. Co teď! Když zůstanu tady, tak mě stejně najde. Rychle do výtahu a zpět na ulici, tam budu v bezpečí. Honem zavřít kabinu a... Ne, jde za mnou, už je mezi dveřmi. Stihl jsem to jen o vlásek. Ale kde vezmu vousy. Ha, LeChuckovi se skříply do dveří, to je moje záchrana. Rychle sebrat a vyrobit panenku. V temném rohu zadní uličky se něco mihlo. Odkládám Woodoo tašku s přísadami a jdu to prozkoumat. To snad ne! Ségra co tady děláš? Je to tu nebezpečné. „Prosím tě nech mě zahrát na počítači." Áááárrrrghhhh. To snad ne...

Tak tahle příhoda je jako vystřižená ze života gamesníka, který má mladšího sourozence a toho, bohužel, také baví hrát hry. Někdy je až neuvěřitelné (z vlastní zkušenosti), jakým způsobem se takový bratr či sestra dokáže vnucovat s tím svým zrádným úmyslem. Někdy se prostě stane, že už to nevydržíte a potřebujete se ho jednoduše alespoň na chvíli zbavit. Stejně byste mu nemohli vnucovat Monkeye dvojku, protože by tomu stejně ještě nerozuměl. Jindy klepe na monitor nová adventura, přičemž zároveň v kuchyni čeká neumyté nádobí. Za umytí nádobí nebo chvíli klidu můžete sourozenci nabídnout ideální herní drogu pro menší děti, hru Trolls.

Jedná se o počítačovou arkádu, ve které je použito právě těch tolik oblíbených postaviček, prodávaných u stánků. V úvodu je celkem slušné intro, které ovšem nevyjadřuje žádný děj. Představíte si, že o půlnoci došlo asi k nějaké katastrofě a to je vše. Po jeho „odklepnutí" se objeví první část, jakýsi vnitřek dvoupatrového domu se spoustou dveří a plošinou místo výtahu. Nelekejte se, že tu nejsou ani potvory, ani nic ke sbírání, to by taky byla pěkná otrava. Stačí si zvolit jeden ze sedmi otevřených pokojů a ocitnete se v úplně jiném světě. Překvapila mě rozmanitost jednotlivých místností a to, jak výrazně se liší. Hra je sice pořád stejná, ale nenašel jsem jedinou potvoru, která by se opakovala. Ve světě hraček skáčou míče a jezdí lokomotivky, v oblasti techniky a médií na vás útočí knihy a lampy metají žárovkami, zkrátka každý svět má své. Vaším úkolem je najít vždy určitý počet malých trollů a dostat se s nimi k PigStop (nevím přesně, jak bych to definoval v češtině, ale je to dopravní značka a na místo symbolu je hlava čuníka). To ovšem stěžují obyvatelé odpovídajícího světa, kteří se snaží vás na každém kroku dostat. Kromě trollů a nepřátel se v každém světě pohupuje spousta pouťových balónků a všude se válí spousta haraburdí. Když nic jiného, jsou za něj alespoň body. Někdy se stane, že z balónku vyletí třeba život, písmeno nebo nějaká výhoda. Písmena se hodí do slova BONUS a když jej na konci kola máte celé nejdete do dalšího, ale máte kolo navíc (body).

K systému kol a bodování se mohu vyjádřit jen ztěžka, poněvadž hra je velmi těžká na ovládání a potvor je moc. Zkrátka každý svět má několik úrovní, nevím kolik, a body dostáváte skoro za všechno, co seberete. Dotkne-li se vás třeba vosa, ztratíte jedno ze tří srdíček a v momentě nulového stavu, bohužel, ztrácíte jeden život. Počet již sebraných trollů se nesmaže, ale pokračujete od startu nebo od poslední uložené pozice. To takhle ve hře potkáte kámoše slona a on vám slíbí, že při ztrátě života se u něj máte stavit.

K provedení hry se dá říci tohle: Trolls a`la Amiga. Je to tak. To, co dříve bylo jen na pětistovce, je i na PCíčku. Všechny druhy bludišť jsou výborně vykresleny a se spoustou detailů na krásně duhovém pozadí (VGA). Neustále se kolem vás pohybuje a létá spousta věcí, každá dobře animovaná. Obrazovka se místy doslova hemží vším možným, aniž by to nějak výrazně snížilo rychlost. Ve světě Sodovky se například po celém monitoru vznášejí bublinky oxidu uhličitého a celý obraz se navíc včetně vás a potvor vlní. Vyvolává to dokonalý dojem, že jste ponořeni do narůžovělé kapaliny lahodné chuti. Z horní části jsou dolů spuštěna brčka, plavou tam kostky ledu atd., mňam. Obraz celkem plynule scrolluje všemi směry a při tom počtu příšer je to slušný výkon. Je pravda, že stará dobrá dvěstěosmdesátšestka na to skoro nestačí a divím se, že s ní hra vůbec spolupracuje. Tvůrci na ni nezapomněli a přidali 286 mód. Fígl je v nahrazení hezkého duhového pozadí jednolitou barvou. Výsledek: dá se to hrát. Program se tím zrychlí asi dvojnásobně. Pro ty, kteří by si to chtěli vyzkoušet, ta kouzelná klávesa je „1". Asi by neuškodilo zmínit se o ní ve hře, protože jinak než náhodou se to zjistit nedá. K hudbě bych ale měl výhrady, jelikož až na úvodní skladbu se ve hře opakuje neustále asi 5 sekund dané melodie. Je sice u každého světa jiná, pěkně zpracovaná, ale je to na „zblbnutí".

Závěrem jen: Hra je to pěkná, ale časem omrzí.

JOHNSON

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION

„DĚSJAT...DĚVJAT...VOSJEM...SĚM... ŠESŤ...PĚŤ...ČETÝRE...TRI...DVA...ADIN ..... DARAGANIJE ... chrrrrrpíiskkpchchch ... PUT.„

Za železnou oponou, na půdě Sovětského svazu, startuje zbrusu nová nosná raketa, navržená geniálním Korolovem s první umělou oběžnicí země, Sputnikem. Avšak ani na druhé straně pacifiku na americkém kontinentu vesmírní vědci nezahálejí a připravují přistání prvního člověka na Měsíci. A tím začíná, v období studené války, kosmický zápas mezi dvěma mocnostmi o dobití měsíce. Zápas, který na vašich monitorech odstartovala firma Interplay.

Space Race je zbrusu nová strategická hra s poměrně originální ideou. Nejste již Bůh, na jehož vůli závisí přežití civilizace, nejste ani vojevůdce, který ať již v minulosti, současnosti nebo budoucnosti dobývá nová území, jste prostě ředitel vesmírného programu. Vaším úkolem je řídit vývoj nových kosmických tahačů, nových družic, obytných kabin, skafandrů a jiného příslušenství, plánovat starty jednotlivých misí, cvičit pro ně kosmonauty, tahat z vlády co největší rozpočet pro kosmický program a zařizovat spoustu dalších nezbytných záležitostí.

Na úplném začátku hry si můžete vybrat, za kterou stranu budete hrát, obtížnost, model, podle jakého se bude hra odvíjet (tzn. jak blízce se bude dotýkat historie), zda budete chtít pouze fotografie ze startu nebo celé digitalizované sekvence, zvukové efekty a typ protivníka (člověk nebo počítač).

Začínáte téměř s holýma rukama. Na hrací ploše představované částí nějakého území máte menší výrobní halu, montážní halu, jednu startovací rampu, administrativní centrum, muzeum a hřbitov. Do tajných vládních materiálů Pentagonu zatím nemáte přístup. Pro začátek máte ještě 60MB, což je herní měna. Časově se nacházíte v období, kdy do vesmíru ještě nebylo vysláno žádné umělé kosmické těleso pozemského původu. Peníze od státu dostáváte vždy jednou za rok. Jeden rok tvoří dva turnusy, po které jste na řadě vy.

Ze začátku si například koupíte nějaký nosič a nějakou družici. Nejde však ani tak o samotný předmět, jako spíše o technologii. Dále si zaplatíte tým vědců, kteří budou onu raketu nebo družici vyvíjet. Vedle zařízení vám naskakuje na kolik již máte onen přístroj vyvinut. Pokud nápis svítí červeně, je ještě příliš brzy jej vypouštět, nicméně risknout to můžete. Tím, že se vám takovýto hazard povede, vyhrajete určitou část kosmického závodu, získáte větší prestiž a tím i více dotací od státu.

Další důležitou částí hry je plánování letů. Naplánovat let musíte jeden turnus dopředu, v dalším turnusu připojíte nosič k rampě a dáte povolení ke startu v kontrolním středisku. V této době stále ještě můžete let odvolat. Následovně ukončíte turnus a pak už se jenom díváte, jestli se projekt zdařil. A právě tahle část je na celé hře nejzajímavější. Před vámi se odvíjejí autentické digitalizované videosekvence spolu s autentickými zvuky. Od startu rakety, jejího výbuchu až po vypuštění družice, výstup kosmonauta do volného prostoru nebo přistání na Měsíci. Tento děj se odehrává na několika menších obrazovkách a na jedné velké. Na několika jsou vidět i jiné záběry, například různé pohledy na družici z venku.

Samostatnou kapitolou jsou kosmičtí piloti. Přijde čas, kdy už máte bezpečně zvládnutou technologii nějaké rakety a družice a chystáte se vypustit obytný modul s lidskou posádkou. Jelikož výcvik kosmonautů trvá velmi dlouho, je vhodné zároveň s vývojem obytné kabiny, rakety a skafandru cvičit také právě kosmonauty a to hned ze dvou důvodů: Jednak proto, aby jste byli v dané etapě kosmického závodu první, a za druhé, aby vám nezestárly technologie výroby. Na druhou stranu nesmíte najímat piloty příliš brzo, protože rychle stárnou a jsou čím dál tím méně vhodní k plnění tak náročného úkolu, jako je kosmický pilotovaný let. Tak tedy po zaplacení 20MB najmete vždy skupinku pilotů (poprvé je to 1-7 lidí) a dáte je do základního výcviku. Po nějaké době z tohoto výcviku vyjdou a vy každého z nich umístíte do nějakého specializovaného výcvikového střediska, podle toho v čem je pilot slabý, nebo podle druhu plánovaného letu. Jména pilotů odpovídají skutečnosti, takže třeba po nějakém čase zjistíte, že se vám z teamu ztratil Gagarin. To odpovídá zhruba době, kdy se zabil při cvičném letu.

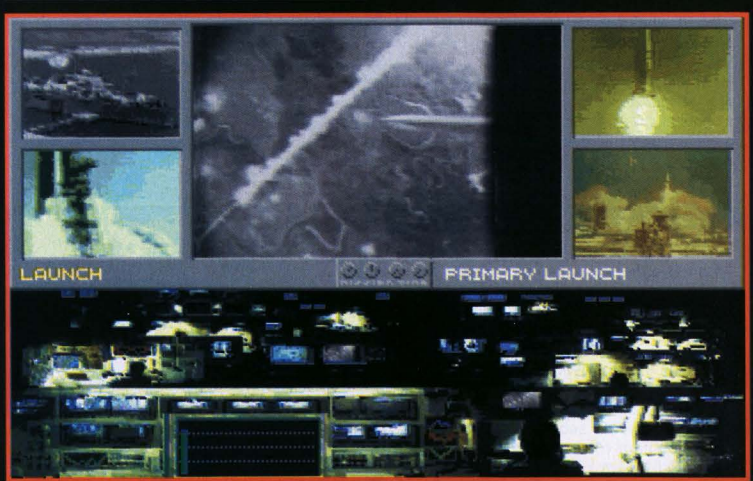
Hra je samozřejmě daleko rozsáhlejší, než jsem zde popisoval. Zajímavostí jsou například tajné výzvědné služby, podle kterých zjistíte, co právě připravuje druhá strana. Takové detaily jako je veřejné mínění jsou zde brány poněkud s humorem a není třeba na ně brát zřetel, protože zatímco v Americe vaše popularita neustále klesá, v Sovětském svazu KGB neustále udržuje jásající davy a veřejné mínění poklesne pouze tehdy, je-li zrovna čas politbira. V zásadě je na obou hracích plochách všechno stejné, jedinou výjimkou jsou hřbitovy. Zatímco Američané mají prosté kříže, Sověti své hrdiny umisťují do Kremelské zdi.

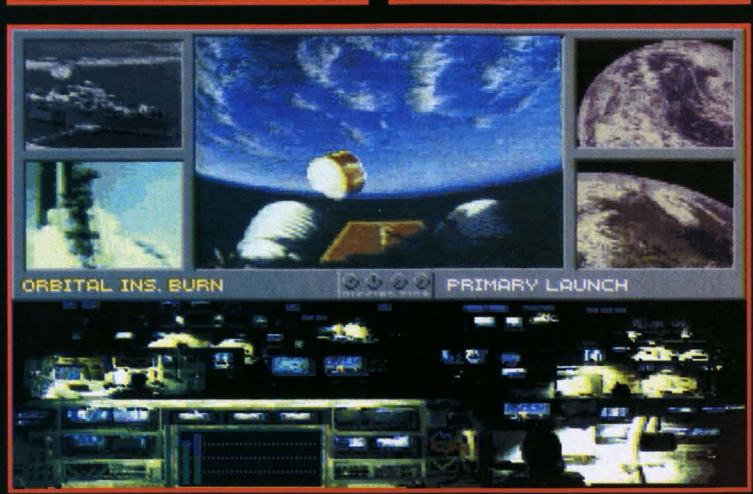
Hra je velmi dobře zpracována a je to jedinečná příležitost, jak se mohou Američané zbavit komplexu z toho, že nebyli ve vesmíru první.

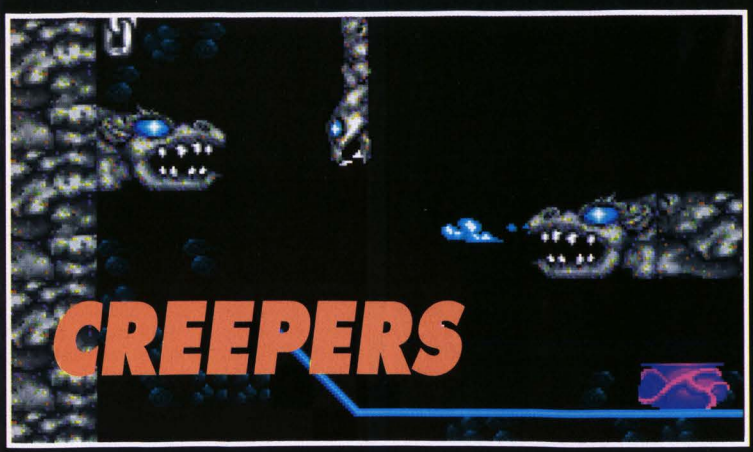
NAPOLEON

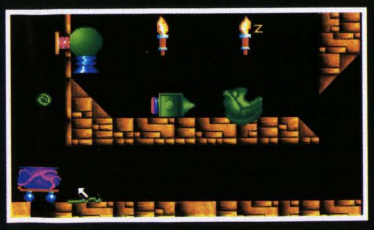
Název hry:	Space Race
Firma:	Interplay
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategická
Na počítač:	PC
Minimum:	386SX, 1 MB RAM, 16 MB HD, myš
Doporučeno:	Sound Blaster
Obtížnost:	střední
Originalita	85
Zábava	82
Prostředí	90
Grafika	96
Hudba	85
Efekty	78

EXCALIBUR verdikt: 86%









Creepers-plazivci. Brrr! Co to jenom bude? Nemám rád přerostlý hmyz a doufám, že se programátoři od Psygnosis nepokusí vyvolat u mě žaludeční nevolnost... Ále, kdepak... To nevypadá na ošklivé a slizské plazivce. Nikoli. Naopak to začíná vcelku roztomile. Aha, takže firmě Psygnosis nestačí, že přivedla na monitory počítačů Lemmingy I a letos jejich ještě lepší pokračování. Ale když už se stali legendou, byli by lidi od Psygnosis rádi, aby se Lemmingové ocitli jako běžné slovo v ústech počítačových hráčů!? Kromě „arcade", „adventure" a „v hlavní roli" si máme zvykat ještě na označení „lemingsovka"? Není pochyb. To, co mám na monitoru je „lemmingsovka" se vším všudy; ...tedy, ehm..kromě Lemmingů...

Myšlenka hry zůstala nezměněna. Opět je vaším úkolem zachraňovat nebohé tvorečky, kteří vypadávají do 2-D bludiště plného nástrah, nebezpečí, pastí a zdánlivě neřešitelných situací. Tvůrci hry však opustili oblíbené Lemmingy a vsadili na originalitu. Vašimi svěřenci jsou tentokrát housenky, které se stůj co stůj chtějí zakuklit a proměnit na motýly. Cílem jejich cesty je kotel (rozuměj: velký hrnec), v němž jedině může proběhnout metamorfóza. Vaším úkolem je tedy pomoci co možná největšímu množství housenek na jejich strastiplné životní pouti. A nyní přichází část, kde se Creepers od Lemmingů liší.

Kromě několika dalších podrobností je hra odlišná od Lemmingů v této základní věci: Zatímco u Lemmingů jste klidně seděli u počítače a klikáním na ikony přidělovali jednotlivým postavičkám práci, tady budete muset chtě-nechtě přiložit ruku k dílu sami. Funkční ikony tentokrát nepředstavují povolání, ale nástroje, které musíte používat ke stavění cesty pro creepry. Značným zjednodušením je, že je omezeno jen celkové množství použitých nástrojů a navíc každý použitý nástroj je možno z obrazovky zase odstranit. Ale, aby to nebylo zas tak jednoduché, s každým umístěním předmětu se vám ztrácí energie. Klesne-li na nulu, tak jste pochopitelně dohráli. K dispozici máte celkově čtrnáct nástrojů, přičemž v každé úrovni můžete vybírat maximálně z šesti. Jejich funkce jsou většinou jasné, takže se jimi nebudu podrobně zabývat.

Zajímavější je jedno zpestření, o němž se domnívám, že právě ono vytahuje hru z bahna průměru a napodobenin. Housenky se totiž pohybují dvěma různými způsoby. Jestliže housenku nic neobtěžuje, pohybuje se vpřed píďalkovitým pohybem. Na tom není nic divného, ale jakmile housenka z něčeho spadne, nebo ji odfoukne větrák, popřípadě jinak získá rychlost, zbalí se do klubíčka a začne se kutálet. Při pádu z výšky se tedy nezabije, nýbrž se odrazí, poskakuje a zase se kutálí. Tady by šla snad hře vytknout jedna maličkost. Ztráta energie kuličky způsobená třením a odrazy je velmi malá. Dá se na to samozřejmě zvyknout, ale nepůsobí to příliš realisticky.

Na nedostatek nápadů si při hraní skutečně stěžovat nemůžete. Stejně jako v Lemmings, procházíte různým prostředím. Většinou jste sice v nějakém blíže neidentifikovatelném podzemí, ale dostanete se i pod vodu, a několik levelů je postaveno jakoby z lega. V počátečních úrovních je vám k dispozici i jakási zkušenější housenka, která vám poradí a pomůže se ve hře rozkoukat. Dobře mě pobavily i některé další nápady, jako třeba sloupy s očima, které přísně sledují pohyb kurzoru po obrazovce, nebo triviální a vtipná řešení na první pohled těžko pochopitelných situací (například je někdy jednoduší dostat horu k Mohamedovi než obráceně...).

Z uživatelského hlediska lze Creeperům vytknout velmi málo. Zároveň máloco přesahuje průměr, na jaký jsme zvyklí. Grafika je slušná, animace plynulá, se scrolingem je to už trochu horší. Nejlépe zpracovaná je asi hudba. S ní a se zvukovými efekty si tvůrci opravdu vyhráli. Např. odpaly ikonou rakety jsou doprovázeny téměř realistickým zvukem tenisového úderu atd. Hra podporuje množství zvukových karet, včetně stereofoní Sound Blaster Pro.

I ovládání a informace na obrazovce jsou zpracovány přehledně a jasně. Na monitoru najdete zprávu o okmžitém množství použitelných nástrojů, o stavu energie a o počtu housenek ve hře i o množství již přeměněných motýlů. Zajímavá je funkce „kamera", díky níž můžete na obrazovce ve zvětšeném výřezu sledovat buď lezoucího creepera, spolu s nímž se kamera pohybuje, nebo jakoukoli jinou část herní plochy. Velmi praktické je rovněž urychlovací tlačítko a možnost hru zmrazit a v klidu si příslušnou úroveň promyslet.

Celkově bych hodnotil Creepers jako hru zdařilou, zpracovanou profesionálně a bez větších nedostatků. Samozřejmě jde o typ hry již známý a osvědčený a není to nic nového pod sluncem, ale domnívám se, že vzhledem ke staršímu datu vzniku (1992) posloužili Creepers jako odrazový můstek pro velkolepé Lemmings II., neboť některé nové nápady si autoři nejdříve vyzkoušeli zde. Je to jen má domněnka, ale každopádně hry typu Lemmings mají své zvláštní kouzlo. I když třeba znáte kód do další úrovně, přece jen v hlavě neodbytně hryže: „Cože? Na tohle ty nemůžeš přijít? Tohle nemůžeš udělat? Dyť to vypadá tak jednoduše!". Tohle soupeření s vlastními mozkovými závity je asi to, co mě na hrách tohoto typu baví. I když těch 73 úrovní není zase tolik (cca tři pařanská odpoledne), doufám, že vás Creepers chytnou tak jako mě a úspěšně je dohrajete (aby ne s kódama).

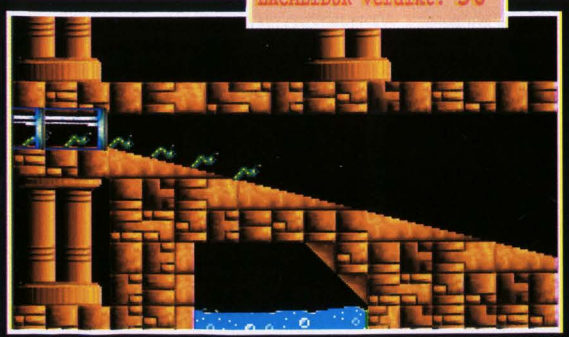
Haquel P. Tickwa

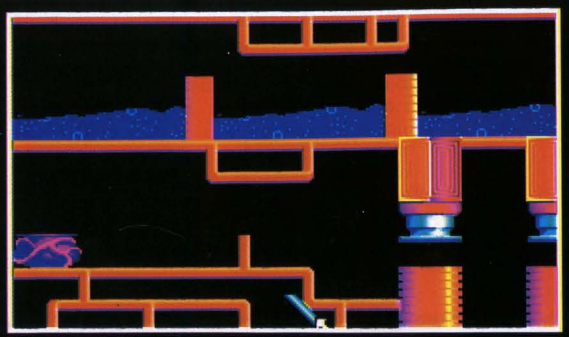
Název hry:	Creepers
Firma:	Psygnosis
Rok výroby:	1992
Typ hry:	logická
Na počítač:	Pc, Amiga, ST
Minimum:	286, VGA, 2 MB HD
Doporučeno:	Sound Blaster, myš
Obtížnost:	nízká

Originalita	40	xxxxxxxx
Zábava	45	xxxxxxxxx
Prostředí	48	xxxxxxxxx
Grafika	50	xxxxxxxxxx
Hudba	60	xxxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 56%

02. PLKNDZRTVK 03. TYNZXPRFSJ
04. KWFRTFTCSP 05. PYLNVXZSZH
06. KJHDSLWCBD 07. HGKNDCPBCX
08. PLMKNJJPMT 09. PSFWLKCNMW
10. SNCCGHWPGX 11. YYRQQMNVZK
12. PYRTHZDHSL 13. FMNRXTKSLH
14. FCBLGHPWRT 15. CBSTPHQFCZ
16. FDNDBSLZCX 17. LLLVLSTKCM
18. LRSYZQPYDN 19. CLCKNNMTTV
20. PCNSPZMDHM 21. NLQQBDNMGN
22. NNBCTCKGDY 23. CTBTCDPSMY
24. SSPQRNCXZZ 25. NQMNDBGGLN
26. CSTQRSWLSF 27. MCDNSMBXRV
28. SRTDSCHPRG 29. QSWDRFTGYH
30. YBYCYQRKNS 31. BSGTPWHWXW
32. DMGDDFZTMB 33. GPDLNSKYRP
34. PPRRSCCBNF 35. WTHYRCHGNS
36. JGLHXQKKNM 37. BHRTYYTRHB
38. HSKPLYYQWR 39. NSLCNCPHWY
40. KNSTKDNNSY 41. BPLJKQTYXZ
42. GWGLDYGPKH 43. SSTSRFHTRV
44. BLNDKNPOSS 45. CRTHSTDQYS
46. GMFMLTPLSK 47. QPWRYTMCSF
48. NSDTFNCDSD 49. RLPZHTYYRF
50. FRNDLSSNTZ 51. ZFHQWQFPSB
52. TPLKRCBQQS 53. MZVHQPSDPP 54. GJJLMQNVVP 55. ZSNDFCZPKK
56. BMNZXPYTWH 57. SPTTNBVWRM
58. JDWVCXMTYL 59. CTSFPTJBXN
60. RWRQWTTXBD 61. DPZLHGZVBD
62. ZTBGNTLKFP 63. MBNKHGCXHN
64. YRSFNCZPLS 65. PHJKNSZPSC
66. WLSNDRRNSC 67. TMSQLSTMBB
68. THNCGBVGBV 69. LMNKDNSFJG
70. LMLCSMLFKP 71. SPBDVZFGLM
72. FFVBSXZCPL 73. JFHKKGHXSJ





SIM FARM

Název hry:	Sim Farm
Firma:	Maxis
Rok výroby:	1993
Typ hry:	simulace
Na počítač:	PC, Amiga, ST
Minimum:	PC AT, 1 MB RAM, 4.5 MB HD, VGA, myš
Doporučeno:	386DX, 2 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	střední

Originalita	30	xxxxxx
Zábava	40	xxxxxxxx
Prostředí	70	xxxxxxxxxxxxx
Grafika	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	50	xxxxxxxxx
Efekty	-	

EXCALIBUR verdikt: 68%

Kdo by si nevzpomněl na staré dobré Sim City. Firma Maxis se tímto simulátorem města proslavila natolik, že přivedla na trh pokračování s názvem Sim Earth. Zatímco Sim City bylo velmi jednoduché na ovládání, nebylo složité k pochopení a mohl je hrát snad každý, u Sim Earth to Maxis doslova přehnala. Totiž hlídat najednou všechny kontinenty, počasí, tlak vzduchu, slanost moří, vlhkost vzduchu, množství srážek a spoustu jiných věcí a parametrů, tvoří takřka nehratelnou hru. Maxis si byla své chyby vědoma, a tak na sebe nenechala dlouho čekat další Sim hra.

Jak již jistě vidíte z názvu, jedná se o řízení farmy. Musím uznat, že tentokráte to vyšlo. Možná si někdo říká, jak může šéfovat farmě když tomu vůbec nerozumí. Mohu jej ujistit, že s Maxisem to dokáže každý, kdo někdy v ruce držel myš, umí trochu anglicky (ví co znamená Save nebo Load) a má alespoň minimální zkušenost se strategickou hrou či simulací. Sim Farm sice asi nepředčí Sim City, ale za zahrání rozhodně stojí. No jo, s pokračováním úspěšného námětu je vždycky potíž. Ale abych to vzal od samého začátku. Už když jsem spustil instalační program, srdce mi zaplesalo. Na monitoru se objevila instalace v grafickém režimu, ovládaná myší a vůbec přátelsky vzhlížející. Ještě příjemnější byl pohled na dialog s výběrem ze škály podporovaných zvukových karet. Sim Farm podporuje vše, od základního PC Speakeru až po plně šestnáctibitový SoundBlaster 16 ASP. Když jsem se dočkal nápisu Installation Complete, nečekal jsem a pustil se do toho. Po logu firmy se na mne usmála nádherná kráva a v tu chvíli by muselo být jasné, o co jde i těm, kdo by o hře před tím nevěděli vůbec nic. V základním menu mi bylo nabídnuto, jestli chci hrát v některém již předem rozehraném regionu, jestli mám zájem si vytvořit svůj vlastní svět, anebo jestli budu hrát v některém neobydleném světě. Poslední možnost je ta nejoptimálnější. Kdo by taky chtěl po někom žehlit jeho problémy a na druhou stranu, proč se zatěžovat vymýšlením množství srážek a jiných zbytečností. Ostatně to už tady bylo. Tím končí veškerá administrativa a už jsme na hrací ploše. Do detailů prokreslené prostředí 640x480 bodů má nápadnou podobnost s tím, co jsme viděli kdysi u Sim City. Po levé straně jsou nástroje pro stavbu silnic, plotů, zavlažování, sázení stromů a plodin, hnojení a ochrana proti škůdcům. Zbytek okna pak vyplňuje pohled shora, kde vidíme zvířata, pole, domečky i nedaleké město jehož zásobování je hlavní úkol. Ale to co jsem teď právě popsal, bylo pouze okno Edit. V horní části obrazovky, pod rolovacím menu jsou ikonky také pro další okna, neméně důležitá jako to výše uvedené. Zleva do prava jsou tu dvě ikonky pro nakupování nebo prodávání mechanismů, zvířat, plodin či semen. Následuje Evaluation, což je něco ve smyslu doporučení, co by se asi mělo pěstovat a o co je zájem, poté ikonky pro zobrazení mapy a předpovědi počasí. Aby bylo možno sledovat finanční situaci, je tu Balance Sheet. Tady můžete podrobně rozebrat svoji finanční situaci, načež navazuje další okno a tím je banka. Banky velmi ochotně půjčují peníze, takže je-li člověk v nouzi, stačí mu na nějakou se obrátit. Posledním okénkem je tržní hodnota. Po otevření nabídne graf hodnoty toho či onoho za posledních 30 týdnů. Na první pohled vypadá hra celkově strašně složitě, asi jako Sim Earth. Jenže u něj to byla skutečnost, ale tady je to jen zdání. O hratelnosti není sporu. Celkově to není nic složitého. Je třeba jen vědět, co znamená co a stihnout sledovat všechna pole, aby bylo dostatek vláhy, hlídat dobytek a občas udělat postřiky proti škůdcům, plevelu a plísním. Zároveň je nezbytné vědět co se kdy má zasadit, ale to se koneckonců dá vyčíst z nápovědy. Jak tady tak mluvím o té nápovědě, ono se to nevyčte z nápovědy, ale z okna Evaluation. Ta nápověda, bohužel, chybí. V době, kdy jsem hru instaloval a poprvé hrál, neměl jsem k dispozici manuál a řeknu vám, trvalo mi hezkou chvíli než jsem pochopil, co které tlačítko nebo symbol znamenají. Můj celkový dojem je asi jasný. Máme před sebou další dost dobře odvedenou práci, která stojí za nějakou tu hodinku hraní.

Co říci na závěr? Simulace od Maxisu jsou propracované do všech detailů. Pravda, úlet v obtížnosti je hrubka, ale každý se přece může spíést...

TED JOHNSON

ZVUKOVÉ KARTY PRO PC

V přehrávání zaznamenaného zvuku PC-čka dlouho zaostávala i za svými staršími kolegy. Jejich interní reproduktor PC speaker mohl jen těžko konkurovat např. čtyřhlasému zvukovému výstupu Amigy. Situace se značně změnila, když na trh přišly zvukové karty. Protože uživatelské programy jsou na zvuk většinou nenáročné a málokdy umějí něco jiného než pípat, zvukové karty se objevily teprve až, když PC přestalo být pokládáno za počítač určený jen na „vážnou práci". Výrobci hardware záhy pochopili, že i domácí uživatelé mají peníze, které by byli ochotni utratit za vylepšení svého PC-čka. A jak už to bývá v naší bratrské kapitalistické cizině zvykem, mezera v trhu se velice rychle zaplnila.

Majitelé Sound Blasterů, Adlibů a jiných zvukových karet jsou dnes již zvyklí na hry podbarvené dobrou hudbou, na digitalizované monology v intrech (kterým je dokonce rozumět) a jiné vymoženosti, o jakých si mohou nechat ostatní jenom zdát. Výrobci her se skutečně předhánějí, aby vám nabídli to nejlepší. Sice někteří programátoři vytvořili i na PC speaker skutečné hudební lahůdky (například firma FTL vyrobila svého času hudební bombu: hru Dungeon master), ale velké množství her pouze mučí vaše sluchové orgány různými skřeky a pazvuky. Pro notorické hráče je tedy nejdůležitější, aby zvuková karta byla schopna vyrobit zvuk ke hře, kterou momentálně hrají. Avšak většina zvukových karet může kromě toho zvuk také digitalizovat. Tím se rozšiřují možnosti využití zvukové karty. Díříme-li ve vás hudební talent, můžete připojením keyboardu (v hudebním slova smyslu-česky kláves) z počítače udělat celkem slušný syntetizátor (opět v hudebním slova smyslu). S dobrým softwarem vypadá pak takové komponování strašně jednoduše. Ale nenechte se mýlit, protože nemáte-li hudební nadání, nevím, nevím... Byla by chyba se domnívat, že počítač bude skládat za vás. My, co nemáme hudební vlohy, si můžeme alespoň nahrávat poznámky do diáře vlastním hlasem a v jazyce, kterému rozumíme (ohromná výhoda! pozn. aut.) atp. Existuje jistě množství různých dalších programů, využívajících možnosti digitalizace a u každé karty jich je několik přiloženo.

Chtěl bych poznamenat, že není zas tak daleko doba, kdy bude možné ovládat počítač jen hlasem (only in English, of course). Některé minipočítače již podobné věci umí a i pro PCčka se již prodávají přídavné karty jimiž lze například ovládat MS-Windows.

Srdce a ústa zvukové karty

Zmínil jsem se již o tom, že většina zvukových karet má dvě hlavní funkce. Jednou z nich je přehrávání, neboli playback. Zvuk uložený v počítači v digitální podobě, musí zvuková karta převést do analogové křivky, abyste ho vy mohli slyšet z reproduktorů nebo ze sluchátek. K tomu slouží digitálně analogový převodník (Digital Analog Convertor-DAC). Jeho kvalita je závislá na dvou faktorech: jednak na vzorkovacím kmitočtu (sampling rate) a za druhé na rozlišovací schopnosti (tj. kolika je bitový). Vzorkovací kmitočet se obvykle pohybuje mezi 4 kHz a 44,1 kHz. Podle rozlišovací schopnosti se o zvukových kartách mluví jako o 8, 12 a 16-bitových; o 32- bitové jsem ještě neslyšel, ale vzhledem k tomu, že audio kompakt disky jsou digitalizovány 16-bitově, byl by to asi zbytečný přepych. DAC umožňuje většinou dekompresi dat v poměrech 1:2 až 1:4.

Přesně opačně pracuje analogově digitální převodník (Analog Digital Convertor-ADC). ADC digitalizuje analogovou křivku z vnějšího vstupu. Tím může být mikrofon, linkový vstup nebo jiný normovaný vstupní signál. Některé ADC mají možnost také hardwarové komprese v poměru až 4:1. Tento převodník nemají všechny karty, ty nejlevnější umožňují jen přehrávací funkci (Adlib, Disney Sound Source, Covox Speech Thing...)

Další neméně důležitou součástí zvukové karty je syntetizátor, jež je jejím hlasovým orgánem. Téměř všechny syntetizátory pracují na principu frekvenční modulace (FM), který je ve všech směrech lepší než princip modulace amplitudové (AM). Určujícím faktorem kvality syntetizátoru je počet kanálů. Monofoní karty mívají 11 a stereofoní 20 kanálů. Zvuk vytvořený syntetizátorem je třeba samozřejmě zesílit, aby byl slyšet. Standardem je čtyřwatový zesilovač, který je zcela postačující pro sluchátka i malé reproduktory.

Koupě zvukové karty

Není to zase tak nákladná záležitost, jako koupě samotného počítače, ale přesto je nutno si pořádně rozmyslet, za co své peníze utratíme. Nejmenší částka, s jakou je třeba počítat, je něco málo pod dva tisíce korun. To je suma, za níž lze pořídit jednoduchou kartu bez analogově digitálního převodníku kompatibilní se standardem Adlib, který je vedle Sound Blasteru 2.0 nejčastěji používán u her. Já osobně si myslím, že zvukové karty bez ADC nemají moc velkou budoucnost, proto standardu Adlib příliš nedůvěřuji (tím samozřejmě nemyslím 12-bitový Adlib Gold 1000...). Abych vás ale neodradil, musím připomenout, že rozdíl mezi PC speakerem a i tou nejlacinější zvukovou kartou je tak velký, že z počátku jí budete určitě nadšeni. Je to ideální řešení pro méně majetné počítačové hráče.

Lepší karty jsou pak nejméně o tisíc korun dražší, ale obsahují již ADC převodník a více zabudovaných nástrojů. Mezi ně patří i klasický Sound Blaster 2.0, nebo díky reklamě stále známnější Sound Galaxy BX II. Mají už MIDI interface (dovoluje připojit k počítači elektrický hudební nástroj) a některé i analogový mixer, tedy všechny hlavní funkce zvukových karet. Pro počítačové nadšence a herní fanatiky není nic lepšího. Sound Blaster 2.0 & comp. (rozuměj: „a kompatibilní") funguje s největším množstvím her a vypadá to, že si toto prvenství ještě dlouho udrží. Kromě toho za celkem levný peníz získáte plnohodnotnou zvukovou kartu.

Nejmarkantnější cenový skok je mezi monofoními a stereofoními kartami. Ceny za 20-hlasé stereo karty přesahují šest a půl tisíce korun a mohou dosáhnout až dvojnásobku. Téměř všechny takové karty jsou vybaveny kromě MIDI interface a digital/analog mixeru také CD-ROM interfacem na AT-BUS nebo na SCSI řadič. Jste-li vybaveni CD-ROMem máte základ multimediálního počítače a navíc možnost přehrávat si CD-audio kompakt disky. Her schopných využít takovou zvukovou kartu, není zatím mnoho, ale nějaké již jsou a jejich počet pravděpodobně nadále poroste. Takže chcete-li se praštit přes kapsu, je stereofoní karta dobrou investicí.

Výrobci zvukových karet všech tříd se pochopitelně snaží své dětičky prodat. A protože různé technické vymoženosti mohou kupujícího nalákat, v reklamě se nešetří termíny (nebo nesmysly, které se za termíny vydávají), jež vás mohou zmást. Nechte si tedy od prodavače či prodávajícího pořádně vysvětlit, co ty honosně vypadající pojmy znamenají. Ale pozor! Dbejte na to, aby vám vysvětlili použití té jisté funkce v praxi, nenechte se ošálit technikou pro techniku! Pro vás, co hodláte zvukovou kartu koupit, ještě několik rad: Odmyslete si veškeré barevné obrázky na krabicích, reklamní slogany a triky a soustřeďte se jen na to opravdu důležité. Dávejte si pozor na to, aby byla karta kompatibilní s některým rozšířených standardů (toto nebezpečí hrozí hlavně u profesionálních karet). Upřednostňujte pokud možno výrobky renomovaných firem před jejich šikmookými bratranci. Mezi hardwarově podobnými kartami hledejte tu s nejlepším software. Kartu vybírejte s ohledem na CD-ROM, který máte, nebo který chcete koupit. Jestli chcete koupit spolu se zvukovou kartou i CD-ROM, je výhodné využít tzv. multimedia upgrade kity. Tím se připravíte o starosti s kompatibilitou CD-ROMu a zvukové karty. Navíc nemusíte snánět bedničky, mikrofon a jiné maličkosti a vše to získáte za poměrně nízkou cenu.

HAQUEL P. TICKWA

NÁZEV A TYP VÝROBKU	Sound Galaxy BX II.	Sound Galaxy NX Pro	Audio Blaster Junior	Audio Blaster 2.0	Audio Blaster Pro 4.0	Sound blaster 2.0
VÝROBCE	Aztech	Aztech	C.P.S.	C.P.S.	C.P.S.	Creative Labs
PŘIBLIŽNÁ CENA (S DPH)	3.960 Kč	6.850 Kč	3.550 Kč	5.320 Kč	7.680 Kč	4.430 Kč
KOMPATIBILITA S:						
AdLib	A	A	A	A	A	A
Sound Blaster 2.0	A	A	A	A	A	A
Sound Blaster Pro	N	A	N	N	A	N
Covox Speech Thing	N	A	N	N	N	N
Disney Sound Source	N	A	N	N	N	N
SYNTETIZÁTOR	11 kanálů FM	20 kanálů FM	11 kanálů FM	11 kanálů FM	20 kanálů FM	11 kanálů FM
DIGITÁLNĚ-ANALOGOVÝ PŘEVODNÍK:						
Rozlišovací schopnost	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit
Vzorkovací kmitočet	4-44.1 kHz	4-44.1 kHz	4-44.1 kHz	4-44.1 kHz	4-44.1 kHz	4-44.1 kHz
ANALOGOVĚ-DIGITÁLNÍ PŘEVODNÍK:						
Rozlišovací schopnost	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit
Vzorkovací kmitočet při MONO	4-22.05 kHz	4-44.1 kHz	4-22.05 kHz	4-22.05 kHz	4-44.1 kHz	4-15 kHz
Vzorkovací kmitočet při STEREO	/	4-22.05 kHz	/	/	4-22.05 kHz	/
Hardwarová komprese	N	N	N	N	N	N
MIXER	analog	analog/digital	N	analog	analog/digital,	N
mikrofon	A	A	/	A	A	/
line-in A	A	/	A	A	/	A
CD-audio	A	A	/	A	A	/
PC-speaker	N	A	/	N	N	/
MIDI INTERFACE	A	A	A	A	A	A
CD-ROM INTERFACE						
na AT-BUS	N	A	N	A	A	N
na SCSI N	upgrade	N	N	N	N	N
kompatibilita	/	?	/	Matsushita/Mitsumi	Matsushita/Mitsumi	Creative labs/Panasonic
JOSTICK PORT	A	A	A	A	A	A
SOFTWARE	6	8	2	5	9	5
POZNÁMKY A PŘEDNOSTI	dynamické filtrování od 1.6 do 18 kHz, relativně nízká cena	dynamické filtrování od 1.6 kHz do 18 kHz, kompatibilní s velkým množstvím karet, kompletní mixer, softwarová konfigurace, vstup ze stereomikrofonu	nejnižší cena mezi kartami s ADC	nejlevnější karta obsahující CD-ROM interface	stereo karta s nižší cenou, než má srovnatelný Sound Blaster Pro	standardní značková karta, kvalitní software

Pozn.: Všechny zde uvedené informace byly čerpány z firemních prospektů, srovnávacích tabulek a jiných materiálů. I přes maximální snahu nemůže autor zaručit jejich 100% správnost.

SOUND BLASTER

Díky firmě OPTOMEDIA nám byly do redakce zapůjčeny k otestování dvě zvukové karty. Já jsem si vylosoval Sound Blaster 2 (dále jen SB2) firmy Creative Labs, Inc.

Jedná se o interní zvukovou karu, jediné co tedy k jejímu provozování na vašem počítači potřebujete je volný slot. Tato karta patří k základním nástrojům v oblasti počítačové hudby, ať již jde o multimediální produkce, využití ve vzdělávacích programech ale především ve hrách. V současnosti snad není hra, která by si neuměla s SB2 poradit a samozřejmě náležitě využít všech jeho kvalit. Karta má sice jen mono výstup, funkčně má však zabudovány mnohé užitečné prvky.

Na vstupní straně je konektor pro mikrofon, vstup pro kazetový magnetofon nebo CD přehrávač, MIDI interface i port pro připojení joysticku. Vestavěný mikrofonní zesilovač zajišťuje dostatečnou citlivost na vstupu. Operace s DMA a autorizovaný kompresní algoritmus optimalizují využití hard disku i výkonnost CPU.

Karta dále obsahuje 11-kanálový syntetizátor plně kompatibilní s Ad Libem, digitalizovaný zvukový vstup, samplovaný kanál zvuku. Samplovací frekvence na vstupu je od 4 kHz do 15 kHz.

Zabudovaný 4 wattový zesilovač umožňuje výstup buď do výkonového zesilovače nebo přímo do malých reproduktorů nebo sluchátek. Přehrávání zdigitalizovaných záznamů je v rozsahu od 23 kHz do 44.1 kHz podobně jako například u CD přehrávači.

Zároveň s kartou dostanete disketu, na které výrobce dodává základní software. Při instalaci těchto produktů na disk jsou provedeny změny v souboru AUTOEXEC.BAT. Ty jsou funkční samozřejmě až po novém startu počítače.

Rezidentní program SBTALKER umožňuje vašemu počítači číst ASCII text. S tímto programem spolupracuje Dr. SBAITSO, který si s Vámi vždy rád popovídá, samozřejmě v angličtině.

Dále na disku přibude FM Intelligent Organ. Tento software Vám umožní hrát muziku na PC jedním prstem. Na pozadí si můžete spustit základní prvky předdefinovaných skladeb, které potom můžete doplňovat o svoje vlastní „brnkání" do klávesnice počítače, představující klávesy nástroje.

TALKING PARROT. Tento „užvaněný" papoušek zopakuje každé vyřčené slovo s jiným přízvukem a občas přidá i vlastní komentář.

Pro digitalizaci a přehrávání samplů je určen prográmek VOXKIT. Umožňuje digitalizaci do paměti, ale i na disk do určeného souboru, který můžete třeba poslat kamarádovi. Pro zmenšení místa jsou zde komprese digitalizovaných zvuků v poměrech 1:2, 1:3 a 1:4. Na vyšších stupních komprese se však projevuje ztráta na kvalitě.

Pro prostředí Windows je připraven JUKEBOX, aplikace, která by měla ukázat, jak bude v budoucnosti vypadat většina SB aplikací.

Co z tohoto všeho vyplývá? Pokud si chcete na svém počítači dopřát pořádný zvuk a neposlouchat pouze šumění PC speakru, doporučuji vám asi za 4500 Kč Sound Blaster 2.0. Myslím, že v současné době Sound Blaster 2.0 jednoznačně patří ke zvukovým kartám s přijatelným poměrem výkon/cena.

Dolphine

DAC DO 100,- KČ

Omrzelo vás již nervy drásající pípání PC Beepru? Chtěli byste od svého počítače slyšet konečně kvalitní hudbu? Máte zálusk na nějaký ten Sound Blaster, ale není dostatek financí? Pomůžeme vám řešit problém tak aby vaše peněženka byla lehčí o méně než 100 Kč, ale...

...všechno má svůj háček.

S pomocí níže popsaného zařízení skutečně dosáhnete hudby rovnající se zvukovým kartám Sound Blaster, AdLib, Covox nebo Disney Sound Source a to vše za slíbenou cenu do jednoho sta korun českých. Háček ovšem spočívá v tom, že takto vyrobené zařízení lze používat pouze v určitých oblastech a není tudíž univerzální jako dražší zvukové karty.

Celý fígl spočívá ve velmi jednoduchém Digitálně Analogovém převodníku (dále jen DAC). Jak jistě všichni dobře víte, a pokud nevíte, tak se to teď dozvíte, každá zvuková karta, jakou je například Sound Blaster, v sobě mimo zabudovaných nástrojů a hlasů skrývá také DAC a toho je právě využito. Ne každá hra používá melodii složenou výhradně ze zabudovaných nástrojů, o různých jiných zvucích jako jsou skřeky příšer, nebo dokonce samplované rozhovory ani nemluvě. V těchto chvílích posílají zvukové karty data právě přes DAC. Toho si tedy dovoluje využít náš levný DAC, aby vám otevřel brány do světa kvalitních zvuků. Abych předešel zbytečné kritice, předesílám, že toto není originální nápad redakce, takže je zcela možné, že jste se s DAC již setkali.

Kde všude má DAC využití? Tak především se ho využívá k přehrávání amiga modulů. K tomuto je zapotřebí určitý software, například nejrozšířenější MODPLAY, nebo v následujícím článku popisovaný Visual Player 2.0. Právě amiga moduly jsou nejlepší ukázkou využití DAC. Jak už sám název napovídá tyto moduly jsou většinou převedeny z Amigy a skládají se z různých digitalizovaných nástrojů (jednoduše řečeno). Samozřejmě je možné pomocí určitého softwaru tyto nástroje ze skladby "vytahat„ a složit si z nich vlastní skladbu. Najednou mohou znít až čtyři nástroje.

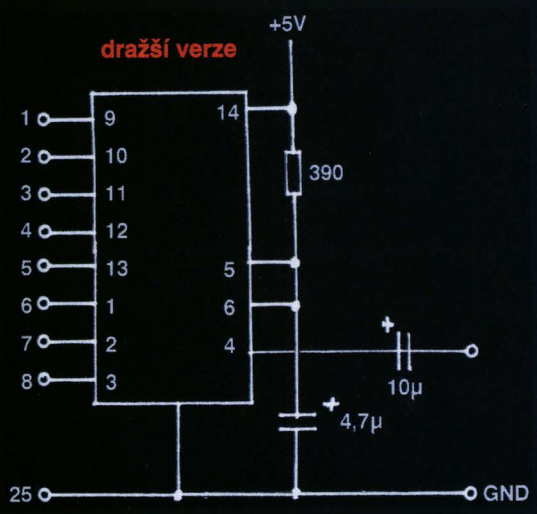
A ještě jedno malé upozornění: V setupu programu MODPLAY nastavte jako zvukové zařízení "Covox on LPT1" nebo "...on LPT2" podle toho na jakém paralerním portu máte DAC zapojen. Z toho tedy vyplývá, že ve většině případů (tj. i ve hrách) nahrazujete převodníkem zvukovou kartu Covox. Ano i ve hrách lze DAC použít, konkrétně ve hrách Another World nebo Gobliiins a v mnoha dalších.

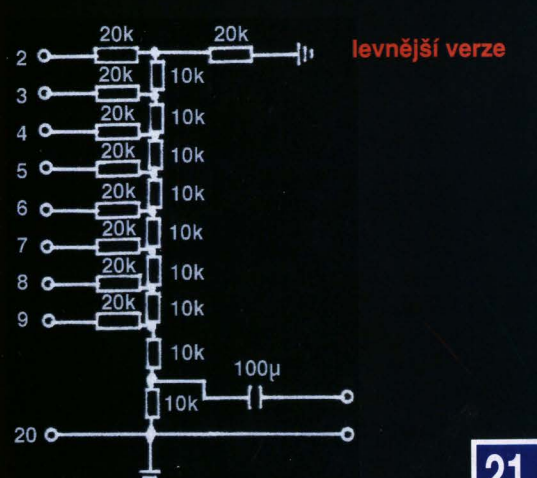
DAC se skládá z osmnácti odporů a jednoho kondenzátoru. Vstup se připojí pomocí konektoru Canon na paralerní port (jednotlivá čísla pinů odpovídají číslům na konektoru) a výstup se vede přes zesilovač na reprobedny nebo do sluchátek. Místo zesilovače lze použít jakéhokoliv vstupu na vašem kazetovém magnetofonu. Popřípadě lze výstup z DAC připojit na PC Speaker. K vlastní stavbě používejte odpory s co nejmenším procentem tolerance (nejlépe 1%). Vazební kondenzátor v celém DAC není nutný, přesto jej však raději použijte. Pokud neseženete odpory daných hodnot můžete použít i vyšší hodnoty, je to však na úkor kvality zvuku.

V druhém schema Digitálně Analogového převodníku je použit integrovaný obvod ZN426E. Celková cena takovéhoto převodníku samozřejmě přesáhne oněch 100 Kč, nicméně vše by nemělo stát více jak 300 Kč. Za to ovšem získáte hudbu v HiFi kvalitě.

NAPOLEON

Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16 ASP	Pro Audio Spectrum 16	Adlib Gold 1000
Creative Labs	Creative Labs	Media vision	AdLib
7.200 Kč	13.410 Kč	10.530 Kč	8.430 Kč
A	?A	A	A
A	A	A	?N
A	A	?	?N
N	N	N	N
N	N	N	N
20 kanálů FM	20 kanálů FM	20 kanálů FM	22 kanálů FM
8 bit	16 bit	16 bit	12 bit
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
8 bit	16 bit	16 bit	12 bit
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
N	A	A	A
analog/digital	analog/digital	analog/digital	analog/digital
A	A	A	?
A	A	?	
A	A	A	?
N	A	A	?
A	A	A	A
A	A	?	?
N	?	upgrade	
Creative labs/Panasonic	Creative labs/Panasonic	?	?
A	A	A	A
8	13	7	7
značková stereo karta, kvalitní software	značková šestnáctibitová stereo karta ASP (Advanced Signal Processing), díky němuž se značně urychlují matematické operace; umožňuje kvalitní kompresi a dekompresi dat, obsahuje největší množství kvalitního software, možnost připojení Wave Blasteru, což je karta obsahující přes 150 nástrojů a zvukových efektů, zároveň zkvalitňuje digitalizovaný zvuk	levnější šestnáctibitová stereo karta než Sound Blaster 16	značková dvanáctibitová stereo karta, 2 hlasy pro digitální playback u 20-hlasého syntetizátoru navíc, různé možnosti upgrade





TO NEJLEPŠÍ OD CREATIVE LABS

Kalifornská firma Creative Labs se řadí v oblasti multimedií mezi světovou špičku. Na trhu přesyceném noname produkty z dálného východu platí její jméno za záruku kvality. Z dílen její singapurské (zřejmě) dceřinné Creative Technology Ltd. vyšla loni poslední zvuková karta z velmi populární řady SOUND BLASTER. Jedná se o šestnáctibitovou kartu Sound Blaster16 ASP.

Protože se SB16 stala záhy po svém uvedení na trh nejpopulárnější zvukovou kartou v USA, chtěl bych se jí i přes její vysokou cenu věnovat blíže.

SB16 jsem měl zatím možnost testovat více než tři měsíce. Po celou dobu jsem se nesetkal s jakoukoli chybou v hardware (což se vzhledem ke „značkovosti" výrobku dalo předpokládat), ale ani v dodaném software, mezi nímž mě mile překvapila zdarma přibalená multimediální encyklopedie na CD. Spolu s kartou koupíte celkem pět DOSovských a šest programů pro Windows (+ utility), mikrofon, kabel k připojení LINE-IN, instalační diskety a hromadu manuálů. Bedničky nebo sluchátka si musíte bezpodmínečně koupit sami, stejně jako si můžete přikoupit další komponenty. Například pro připojení elektrických hudebních nástrojů budete potřebovat MIDI kit, pro špičkovou HI-FI kvalitu zvuku zase WAVE BLASTER. To je ale již poněkud drahý špás a pro neprofesionální použití přílišný luxus. Krátce se nyní zmíním o technických parametrech, takže laikovi doporučuji následující odstavec raději přeskočit.

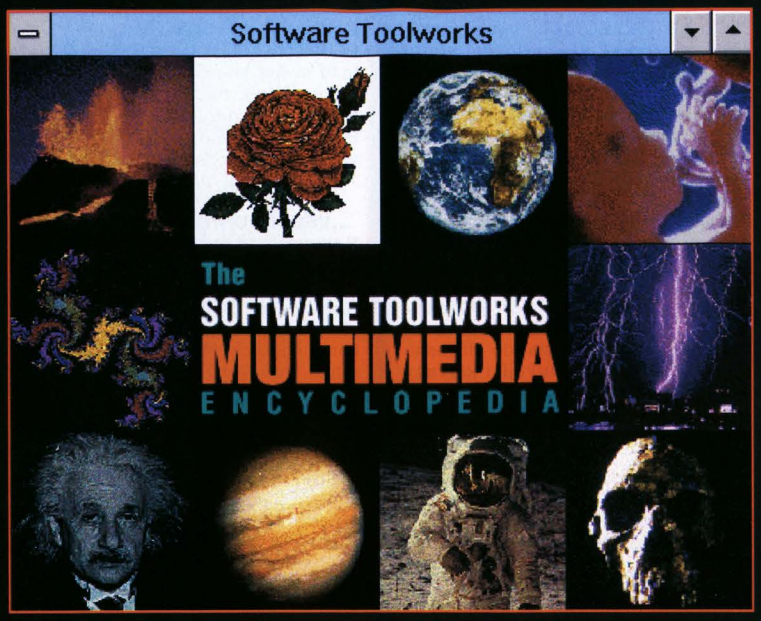
NĚKOLIK POZNÁMEK

Stejně jako SB Pro je SB16 vybaven FM syntetizátorem s OPL3 chipem využívajícím čtyři operátory, který syntetizuje 20-ti hlasou stereo hudbu. Digitalizace je možná 8 a 16 bitů, monofoně nebo stereofoně při vzorkovacím kmitočtu 5 kHz až 45 kHz. Vestavěný Digital/Analog mixer je samozřejmost. SB16 ASP umí mixovat digitalizovaný zvuk, vstupy z CD, z LINE-IN, z mikrofonu a také z PC speakeru. Interní zesilovač je čtyřwattový, ale karta má i zvukový výstup. Dále jsou v kartě dva interface: MIDI interface a CD-ROM interface (,který je však kompatibilní jen s několika málo značkami CD-ROMů) a samozřejmě i Jostick port.

Tolik fakta, ke kterým mám však ještě několik praktických poznámek. Většina hudby a zvuků, které je schopen Váš software nabídnout, nevyužívá ještě 16-bitový sampling, a proto nepostřehnete hned po instalaci SB16 zas takovou změnu (myšleno změnu oproti SB Pro). Na druhé straně, máte-li k dispozici nějakou 16-bitovou hudbu, pak oceníte skutečnou kvalitu. Délka hudby či zvuků, jenž chcete samplovat, je značně omezena velikostí RAM vašeho počítače, a to i přes hardwarovou kompresi a dekompresi v reálném čase. Jen tak pro ilustraci: při maximální kvalitě vychází zhruba 1MB RAM na 6 sec. záznamu. Zvolení mono místo stereo, 8bit místo 16bit, vzorkovací kmitočet 22 kHz místo 44 kHz a 11 kHz místo 22 kHz, všechny tyto položky délku záznamu zdvojnásobují, takže při nejnižší možné kvalitě připadá na 1MB hodnota asi 16-krát vyšší. Poslední poznámka se týká dvou drobných nedostatků v hardware. Ke kartě se nedodává propojovací kabel mezi interface na CD-ROM a SB16, i když je to spíš chyba výrobce CD, který by měl tento kabel dodávat. CD lze propojit s kartou i vnějškem přes LINE-IN, který jinak nebývá příliš často použit. Druhá maličkost spočívá v tom, že nelze mít najednou zapojen mikrofon i vstup do LINE-IN. Proč tomu tak je, to nevím, ale manuál současné zapojení nedoporučuje.

Rozlišovacím měřítkem bývá při výběru karty přibalený software. Tomu teď budu věnovat poněkud více místa, poněvadž programy dodávané se SB16 jsou mimořádně dobré, zvláště hovoříme-li o aplikacích pro Windows. Ale začněme nejprve DOSem.

Pod DOSem kromě několika utilit pro přehrávání souborů .VOC, .WAV, MID. a CMF. (u prvních dvou též pro nahrávání), řízení hlasitosti aj. najdete pět programů. Jde o inteligentní varhany FM PRO_ORG, dále o aplikaci pro vytváření multimediálních prezentací MMPlay, program SBTalker s novou verzí Dr. Sbaitso a nakonec o animační program PC Animate+ od firmy Presidio software. Nebudu tu předstírat kdoviják znalosti o těchto produktech, neboť žádný z nich mě nijak nenadchl. MMPlayer a PC Animate+ mi připadají na ovládání příliš složité a poté, co jsem se „namlsal" Windowsovských ikon, jsem již neměl odvahu se těmito těžkopádnými DOSovskými programy prokousat. Varhany PRO_ORG jsou zase příliš jednoduché a pro komponování hudby bez kláves nepoužitelné. SBTalker je mluvící utilitka, pro níž jsem zatím nenašel praktické použití, více se rozepíši o jeho Windowsovské mutaci. Větší legraci si užijete s počítačovým psychiatrem doktorem Sbaitsem. Než mě omrzelo si s ním povídat, narazil jsem i na několik dobrých vtipů. Tím bych poznámku o DOS aplikacích uzavřel a dále budu pokračovat o Windows.



JUKE BOX

Manuál začíná programem Juke Box, začnu jím také. Máte-li dostatek souborů MIDI a nemáte-li CD-ROM, může vám Juke Box velmi zpříjemnit práci ve Windows. Juke Box je schopen přehrávat zvolené MIDI soubory v tom pořadí, v jakém si je předem navolíte. Spolu s SB16 získáte čtyři celkem pěkné skladbičky, ale já dávám přednost (díky tomu, že e m á n CD-ROM) hudbě z CD audio. Juke Box bohužel neumí přehrávat jiné hudební standardy, jako třeba MOD. Druhá chybička je, že vybrané skladby nelze „zacyklit" tzn. nechat je hrát pořád dokola.

CREATIVE WAVESTUDIO

Druhá z aplikací - Creative Wavestudio - je určena k vytváření a editaci zvukových souborů s extenzí WAV. Práce s ním je velmi jednoduchá, využívající klasické příkazy jako cut, delete, paste, copy paste mix a další. Umožňuje záznam a zpracování i stereo, ale znovu upozorňuji na narůstající délku spolu s kvalitou. Jedním z plus programu jsou speciální efekty jako např. přehrání záznamu pozpátku, přidání echa a hlasitosti, fade in, fade out atd... Jediná věc, na kterou bych si mohl stěžovat, je občasné „zakiksování" při běhu aplikace, což lze ale stejně dobře přišít na krk Windows (ať tak či tak, Murphy má vždycky pravdu, protože může-li se něco pokazit, pokazí se to - poznámka aut.).

MONOLOGUE FOR WINDOWS

Utilita Monologue for Windows dokáže číst anglický text. Zvolenou pasáž jednoduše zkopírujete do clipboardu a Monologue Vám ho přečtou. Na první pohled to vypadá jako výborná multimediální funkce, ale můžu Vás ubezpečit, že při poslouchání za chvíli usnete, natož abyste se na poslech soustředili. Jediné použití, které mě pro Monologue napadlo, je odčítání z klávesnice při zapisování čísel do spreadsheetu. To by bylo velmi praktické, ale jak z podmiňovacího způsobu asi tušíte, jsem takovou funkci nedokázal oživit a pochybuji, že ji Monologue vůbec má.

CREATIVE TALKING SCHEDULER

Používáním programu Creative Talking Scheduler získáte pomocníka, který Vám bude připomínat termíny vašich schůzek. Abychom neupadli do jistého stereotypu, začnu nejprve vadami na kráse. Ta první se týká 24-hodinového ciferníku, na němž nastavujete dobu Vašich schůzek. Nevím jak Vás, ale mě takový nezvyklý ciferník mate a skoro pokaždé nastavím schůzku na nějakou nesmyslnou hodinu. Další věc je, že scheduler se začne hlásit vždy v době, kdy schůzka začíná, což už je většinou trochu pozdě. Je tu sice možnost nastavit si předstih, s jakým se ozve před započetím schůzky, ale ten lze navolit jen jako pevnou hodnotu pro všechny vzkazy, takže když máte dvě schůzky, na které Vám trvá cesta různě dlouho, budete s tím mít práci navíc. Tolik kritika. Takže jen ve stručnosti: Talking Scheduler je schopen si poznamenat informace o Vašich schůzkách jako je např. čas a datum začátku i konce, poznámku napsanou i namluvenou, OLE (viz. propojování a vkládání objektů manuál Microsoft Windows CS str. 493 a dále), které Vám pak v určenou dobu scheduler nabídne a s trochu podivnou výslovností i přečte, ať už děláte pod Windows cokoli. Myslím, že kromě těch co chodí vždycky všude včas, využije tento program snad každý.

HSC INTERACTIVE

U další aplikace chybami ani nezačnu ani neskončím. Ne snad proto, že by HSC Interactive žádné neměl, ale zatím jsem na jeho důkladné prozkoumání nenašel čas. Podělím se tedy s Vámi jen o první dojmy. HSC Interactive patří mezi nástroje na vytváření, editaci a přehrávání multimediálních prezentací. Spojuje výtvory grafického editoru, animačních programů, editorů zvuku a zvukových studií do jednoho skvělého pásma. Prezentaci vytváříte vlastním jazykem HSC, dá-li se ovšem ikonám a grafické struktuře stále ještě říkat „jazyk". Faktem je, že i bez manuálu pochopí základní zákonitosti za hodinu snad každý. Vzhledem k mým chabým zkušenostem se mi sice zatím program na některých místech „cuká", ale to se záhy podá a pak se přihlásím s podrobnou „pitevní zprávou" v některém dalším článku.

Co říci na závěr...? Našinci bude cena SB16 ASP, i přes její nesporné kvality, připadat zřejmě moc vysoká. Ale tendence ve světě směřují stále jasněji k šestnáctibitovým kartám. Kvalitní zvuk je stále častěji vyhledáván i konzervativními obchodníky, kteří ještě nedávno nebyli ochotni utratit své peníze ani za osmibitové audio. Jim Seymour z PC Magazínu tvrdí, že se bez 16-ti bitů již neobejdete. Podle mého mínění bude takové prohlášení v našich zeměpisných šířkách aktuální asi tak za pět let, ale koupí SB16 ASP již nyní rozhodně neprohloupíte. Uvidíme, jak dlouho bude trvat, než CREATIVE LABS přijdou zase s něčím novým. Určitě se pak ozvu s dalším článkem „To nejlepší od Creative Labs"...

Haquel Petah Tickwa

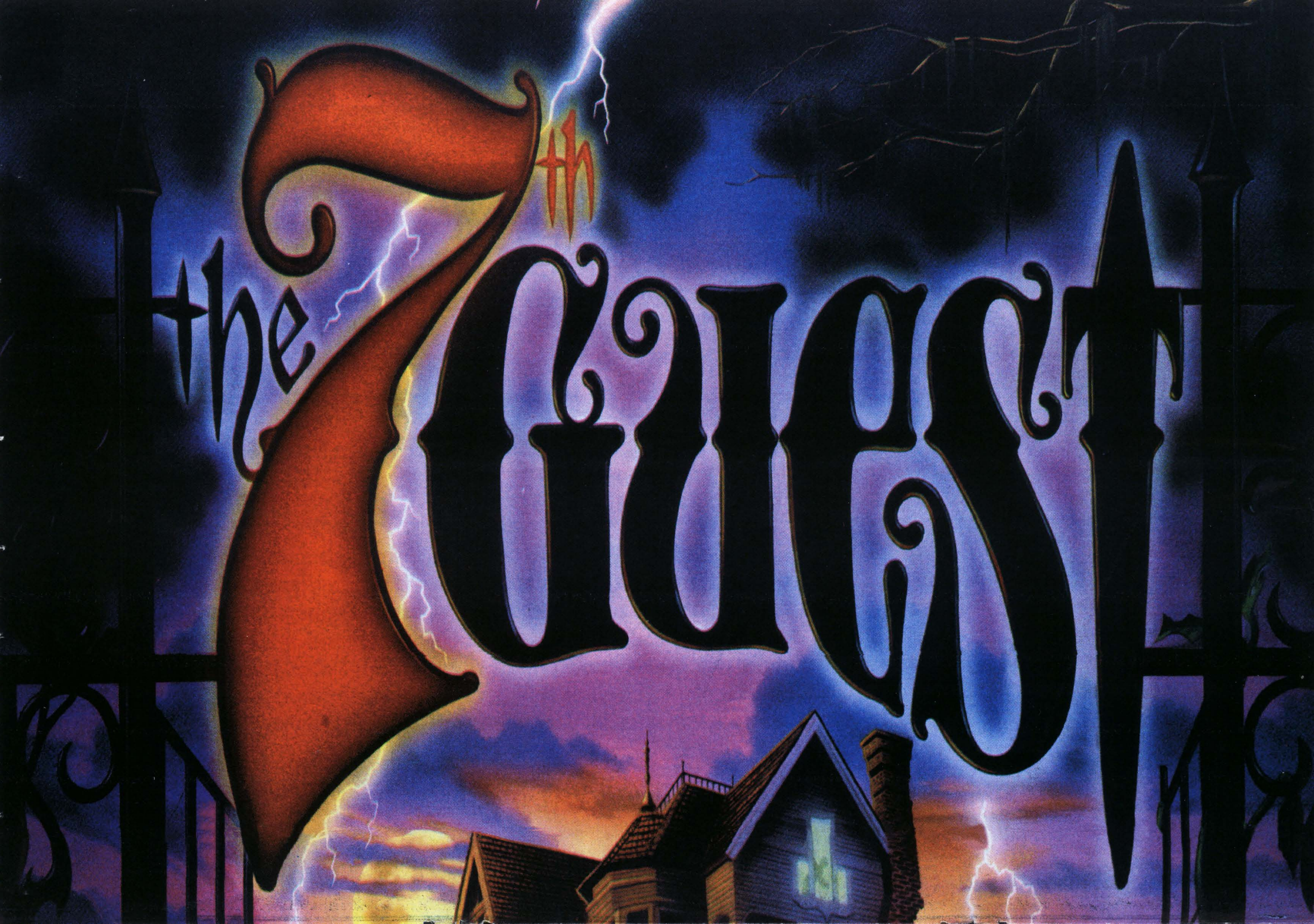
PiXEL

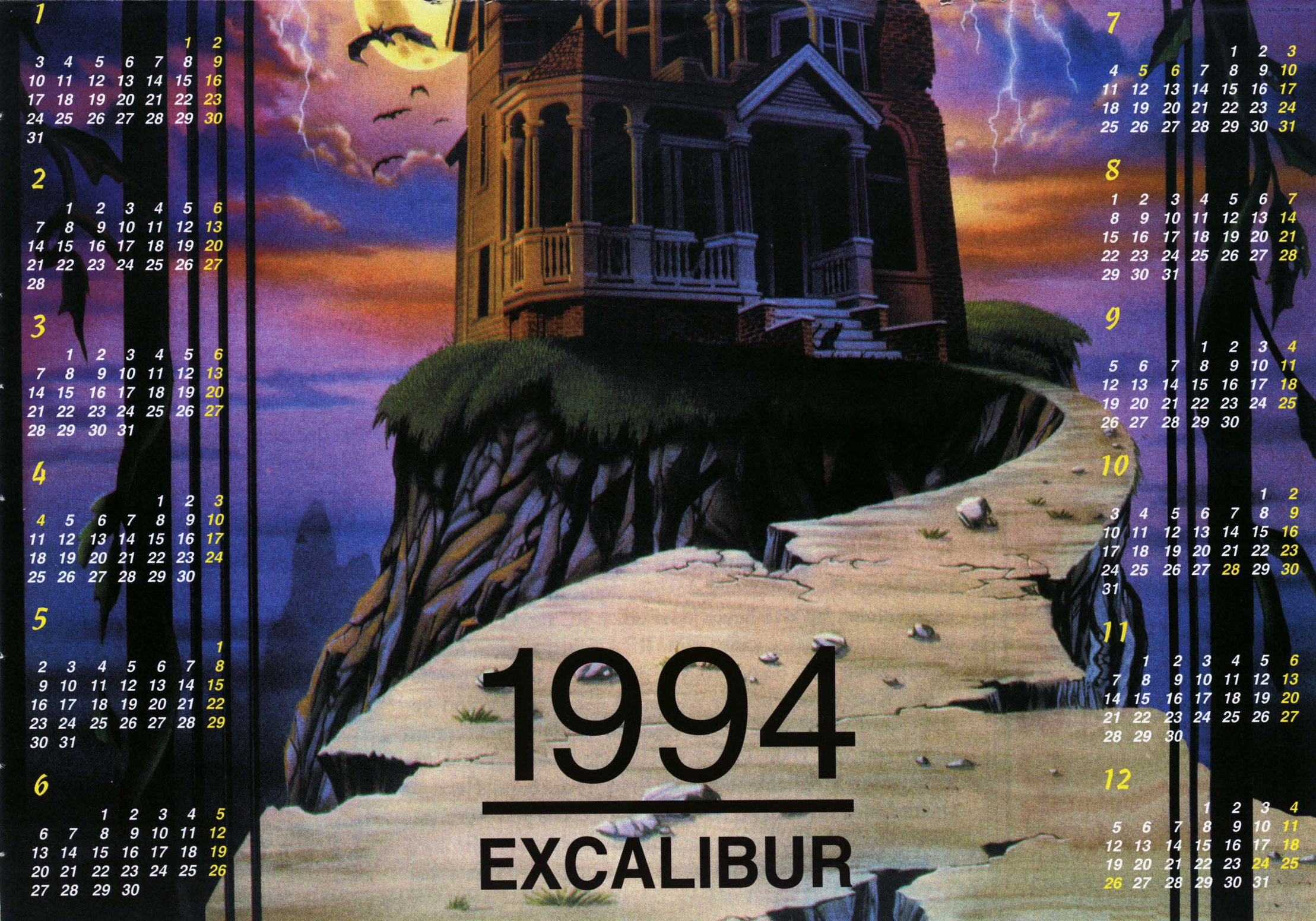
DTP - DESIGN - TISK

No. 2 • Cena 48 Kč

GRAFICKÝ ČASOPIS

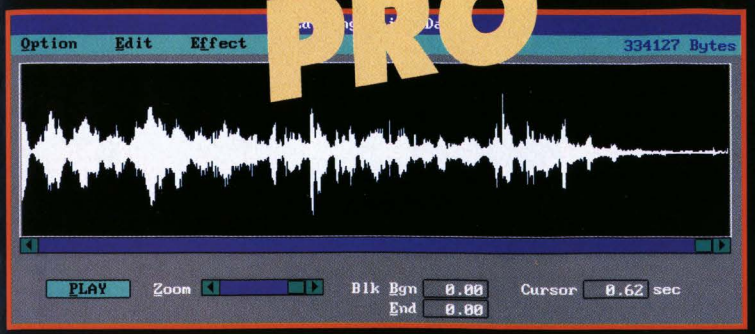
Naši čtenáři: grafická, typografická a animační studia, návrháři, grafici, knihovny, pořadatelé výstav, vydavatelé
PIXEL vychází začátkem každého lichého měsíce a stojí 48 Kč. Způsob předplatného je stejný, jako u EXCAL


the 7th
Guest


1
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31
2
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28
3
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
4
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
5
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31
6
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
1994
EXCALIBUR
7
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
8
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
9
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
10
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31
11
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
12
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

...tisk, nakladatelství, tiskárny, střední a vysoké školy s výtvarným zaměřením, čtenáři z řad širokě veřejnosti...
...LIBURu. PIXEL si můžete objednat na adrese: PCP, PIXEL, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Těšíme se na Vás...

SOUND BLASTER PRO



Další kartou, kterou nám Optomedia zapůjčila byl Sound Blaster Pro. „Pro“ za názvem znamená Profesional. Je to tedy karta určená pouze pro profesionály? Jelikož sedím v místnosti sám, musím si také sám odpovědět: Není! Tato zvuková karta je skutečně velmi dobrá a s příslušným softwarem hodně umí, ale její využití je velmi široké, takže ani pro hráče není zbytečnou investicí. V poslední době ji podporuje takových devadesát procent her. I takové Monopoly s touto kartou počítají a o lepších hrách jako je Might & Magic-Clouds of Xeen ani nemluvě. V následujících řádcích bych vás chtěl seznámit s touto kartou trochu blíže a nastínit vám co všechno umí a co se s ní dá dělat.

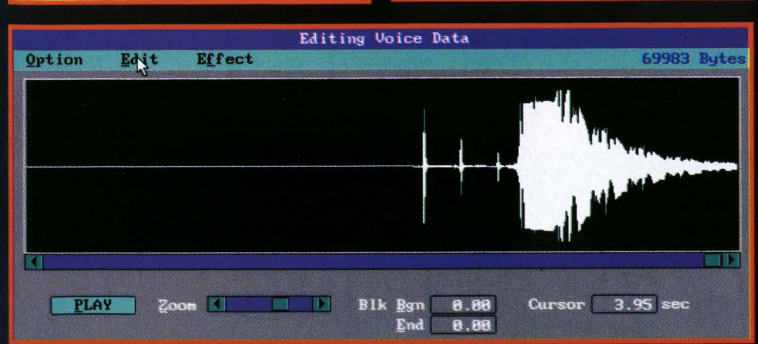
Samotná karta navazuje na předchozí řadu Sound Blásterů a to konkrétně na Sound Blaster 2.0. Jaké jsou tedy rozdíly? Tak především Sound Blaster Pro má oproti svému předchůdci stereofoní výstup. Tím myslím výstup pro zabudované nástroje, nikoliv pro digitalizaci. Co se týká digitalizace, nahrávat zvuk mono lze od 4 do 44,1 kHz (44,1 kHz je frekvence Compct Discu), stereo pak od téže frekvence až do 22,5 kHz. Dalším vylepšením je i to, že na desce je interface pro připojení CD-ROMu a MIDI interface. Standardně jsou na zadní straně konektory pro joystick, malé repráčky, sluchátka, zesilovač, mikrofon a vstup pro kazeťák nebo CDčko. Před výstupem je zabudován 4W zesilovač.

V balíku se Sound Blasterem je i spousta užitečného softwaru a to především drivery pro komunikaci Sound Blastera s okolím. Dále pak zábavný prográmek PARROT (papoušek), který doslova papouškuje to co řeknete do mikrofonu a občas si připojí i svou poznámku. Další zajímavosti jsou v podadresáři SBTALKER. Nejdříve nahrajete rezidentně do paměti program SBTALKER a potom můžete použít buď program READ pro čtení textů nebo polointeligentní program SBAITSO2 kde si můžete promluvit s Dr.Sbaitso. V podadresáři PLAYCMF jsou skladby složené ze zabudovaných nástrojů. Pro Sound Blastera Pro jsou samozřejmě stereo. Něco podobného naleznete i v adresáři PLAYMIDI. V dalším podadresáři PRO-ORG je prográmek FM Intelligent Organ v němž můžete komponovat svoje vlastní skladby. Mimo to je zde uložena spousta demo skladeb. V dalších adresářích jsou například utility pod Windows (Jukebox,SBPRO Mixer), nebo utility určené k programování Soun Blastera. Je tu i jakýsi CD Player, který jsem však neměl možnost vyzkoušet.

Kapitolu samu pro sebe tvoří soubor programů v podadresáři VEDIT2. Nejzajímavějším z nich je samotný Voice Editor II. Tento prográmek slouží k digitalizaci zvuků a jejich následnému editování. Je možno v něm navolit na jaké frekvenci budete samplovat, zda se bude jednat o stereo nebo mono a typ vstupu ze kterého budete nahrávat. Tento vstup může být buď nějaký audio přístroj jako kazeťák či CDčko, nebo mikrofon. V případě že nahráváte mono lze ještě navolit velikost vstupního filtru. Tento filtr má význam pouze u nekvalitních mikrofonů, nebo v rušném prostředí, protože samplované zvuky tlumí. Nahrávat lze do paměti (pouze krátké úseky), nebo na disk. Abyste získali představu kolik místa může zabrat jedna digitalizovaná písnička uvedu příklad. Nahrával jsem písničku CHIQUITITA od skupiny ABBA na frekvenci 22,5 kHz stereo. Celá skladba zabrala na harddisku 14MB. S Voice Editorem se dá dělat ještě spousta jiných věcí, třeba pouštět si do vstupu hudbu, nikam ji neukládat a pouze sledovat amplitudovou křivku, tuto křivku lze také později dotvářet a tím zvuky upravovat (například udělat ozvěnu). Je také možno zdigitalizované zvuky komprimovat a to v poměrech 1:2, 1:3 a 1:4. Tím se ale kvalita záznamu horší. Ještě na jednu věc bych chtěl ohledně digitalizace upozornit. Je možné, že při nahrávání záznamu (specielně stereo) vzniknou šumy. Tento jev má mnoho vysvětlení, například nemáte odstíněný zdroj a ten pak nahrávání ruší. Rušit nahrávání může i spousta jiných věcí, zpravidla stačí přemístit kartu do jiného slotu.

Takže pokud jste hudební nadšenci a máte zbytečných cca. 7000,- Kč je Sound Blaster Pro ta nejlepší investice.

NAPOLEON



OPTOMEDIA DIVIZE PLUS SPOL. S R.O.

Doprejte si požitek ze hry :
Doprejte si kartu

PC SYMPHONY :

- podpora 66 výrobců her: Accolade, Miero prose, Sierra, Maxis, Phygnosis, Broderbund, Electronic Arts a dalších,
- kompatibilní se standardem AdLib, nepotřebuje rezidentní ovladače,
- jednoduchá instalace, nezmenšuje velikost operační paměti,
- drivery a multimediální program pro MS Windows 3.1,
- součástí shareware verze hry WOLFENSTEIN 3D,
- v ceně stereo reproduktory

Cena je 1111,- Kč včetně DPH

Kartu je možno zakoupit v prodejně firmy OPTOMEDIA, Letenské nám 5, PRAHA 7
tel.: (02) 37 54 69
fax : (02) 37 49 69
BBS : (02) 793 07 02
nebo objednat dobírkou na téže adrese.

PRO 16 EXTRA 7.230,- Kč

NX PRO 16 6.870,- Kč

NX STEREO PRO EXTRA 4.990,- Kč

SOUND GALAXY

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

NX II extra 3.470,- Kč

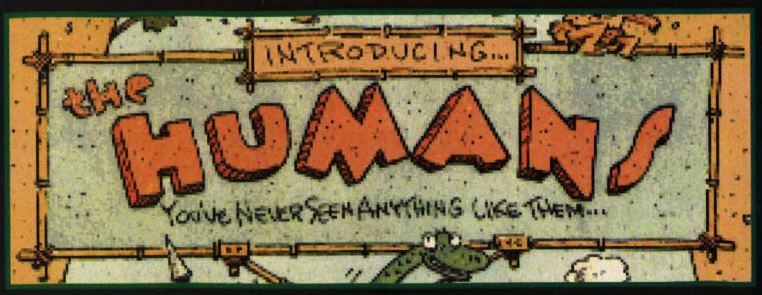
Information Data & Computer Svoboda

Ceny jsou s DPH.

S tímto inzerátem sleva 3%.

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

BX II extra 2.530,- Kč



Téma celého nebo části lidského vývoje bylo již použito v několika hrách. Kdo z vás by si nevzpomněl na hry jako Centurion nebo Civilization. Ale použít toto téma ve hře jiné, než je strategická, se zatím snad žádné firmě úspěšně nepodařilo. Jak už to ale většinou bývá, všechno se jednou poddá, a tak tu máme logickou hru, zobrazující náš vývoj od dob ubohých člověříčků s krátkým kopím a sem, tam ohněm. Napovím-li, že tato hra má mnoho společného se slavnou hrou Lemmings, mohl by si každý říci, že se zas nějaká firma pokusila o ubohou napodobeninu (ty se, mezi námi, na harddisku nikdy moc dlouho neudrží). Opak je však pravdou.

Humans mají sice s Lumíky mnoho společného, přesto však jsou svým zpracováním jiní. Při spuštění se tradičně ohlásí firma a následuje velmi výstižné demo vtipně vystihující evoluci živočichů od ryby přes ještěrku až k člověku. Celé intro je doprovázeno dobrou muzičkou k podbarvení složitého procesu přeměny. Hudba má však také jiný úkol: podvědomě hráče uvolnit a připravit na celkově uvolněné ladění hry. Poté co se uchichtnete u dema a pustíte se do hraní, objeví se již zmíněné skorolemmingsovské zpracování: labyrint podlaží, plošinek, skal a jiných „nesmyslů“, přibudou nějaké ty žebříčky a sem tam keřík. Jednotlivé levely se odehrávají v různých prostředích. Začíná se v jeskyni, pak je na řadě les, léto, zima apod. Na dokončení každého kola potřebujete určitý počet člověříčků z celého kmene. Zásoba je zpočátku celkem slušná, celých 12 kusů. Zatímco přihlouplí Lemingové slepě chodili doleva a doprava, občas náhodou spadli do smrtící jámy, v Humans musíte každou postavičku ovládat zvlášť a ručit za její život. Vaším úkolem je někdy dostat alespoň jednoho panáčka na určité místo, jindy se pokusit o závratný objev nové „technologie“. Obojí je v podstatě stejné. Lidstvo ale zpočátku nemělo žádné zbraně, a tak si muselo vypomoci jinak. V Humans je tomu stejně. Jediná dostupná pomoc je ta od „kolegy“. Každý chlapák může nastavit druhému ramena, ten si na ně vyleze a může i podepřít dalšího. S dostatečně vysokým a skutečně se kymácejícím komínem se už snad někam dostanete. Šlapat po sobě nebo lézt si na záda ale rychle omrzí a nezbývá než začít s vynalézáním. A tak s postupujícím vývojem objevíte oštěp, oheň, provaz, magii a další metody, které vedou k přežití. Tak například s loučí můžete házet, plašit s ní dinosaura nebo s ní podpálit keř připletený do cesty. Takové vymoženosti si ovšem nikdo nemůže nechat pro sebe. Informační servis je vždy zajištěn. Uskuteční-li se nějaká významná událost vyjde to ihned tiskem v The Daily Rock (Denní kámen), duchovním otci dnešního The Daily Telegraf. Následuje vtipná animace přes celý monitor jak asi mohlo k tomu či onomu dojít. Nebudu prozrazovat všechny metody a nástroje které objevíte, protože to si každý vychutná sám. Co se týká kvality programu, grafice asi sotva budu něco vyčítat. Postavička Homo-Sapiens, která hází oštěp po dinosaurovi je prostě dokonalá. Stejně tak prostředí s pozadím je dobře vykreslené, a všechno navíc umocňuje výborný scrolling všemi směry. Hudba se k prostředí doby kamenné jednoznačně hodí a lehkým pojetím doplňuje celou hru i animované sekvence. Jednu chybičku však hra má, a to, nedá se hrát myší. V instalačním programu je „široká nabídka“ joystick-klávesnice a myš se jednoduše vypařila. Kde je pohodlné ovládání Lemmings! Obtížnost se s každým kolem zvyšuje a musím říct že už při level 10 jsem se slušně zapotil (jen tak mezi řečí a pro informaci: hra má celkem 80 levelů!). Žádná hra ale pořádně tvrdému pařanovi neodolá, a i kdyby se přece jen vyskytla nějaká ta zrádná úroveň, v tabulce vám PC Formát přináší i přestupní kódy do všech kol. Takže hraní zdar a nenechte ty člověříčky umřít už v době kamenné v této logickorychlíkovské adventure-arkádě. **TED JOHNSON**

Název hry:	Humans
Firma:	Atari
Rok výroby:	1992
Typ hry:	logická
Na počítač:	PC
Minimum:	286, 1 MB RAM, VGA
Doporučeno:	Sound Blaster
Obtížnost:	střední

Originalita	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	82	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	79	xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

KÓDY:

1.DARWIN	2.ANDIE PANDY
3.GET A LIFE	4.CARLOS
5.HOWIE	6.MOOBLE
7.CSL	8.THE HUMBLE ONE
9.PIXIE	10.MILESTONE
11.WAR WAR WAR	12.J MCKINNON
13.UNLUCKY	14.BLUE MONKEY
15.RED DWARF	16.BAD TASTE
17.THE KITCHEN	18.CJ
19.SORT IT OUT	20.SMART
21.VILLA3BORO2	22.EARLY MORNING
23.BORO4LEEDS1	24.EASY LIFE
25.JIMS TIES	26.PARKVIEW
27.NICENEASY	28.GREEN CARD
29.COOKIE	30.MALCY MALC
31.RAVING BURK	32.YOU GOT IT
33.SGNIMMEL	34.MINISTRY
35.MAD FREDDY	36.BIZARRE
37.FREE SCOTLAND	38.APPLE JUICE
39.PAYDAY	40.BANANNA MOON
41.BONUS	42.BOUNCING
43.NO MONEY	44.A S F
45.VISION	46.SISTERS
47.FAST FASHION	48.CARGO
49.RAB C NESBITT	50.RANGERS
51.RAINBOW	52.DOODY
53.MIGHTY BAZ	54.TIRED
55.CONSOLIDATED	56.STAY HAPPY
57.AMERICA	58.ANOTHER DAY
59.ISOLATION	60.PROMISED LAND
61.DAEMONSLATE	62.BIG RAB
63.MIAMI VICE	64.MARGARET M
65.A34732473	66.HELP ME
67.THE EXILES	68.EIGHTLANDS
69.WINE AND DINE	70.NIN
71.TECHNOPHOBE	72.GETTING THERE
73.TIME IS	74.RUNNING OUT
75.LORDS OF CHAOS	76.NOW ITS DONE
77.IM OUT OF HERE	78.HERES TO A
79.BETTER LIFE	80.BYE BYE BYE

Ken's Labryinth

Za touto hrou nestojí žádná mamutí firma. Za touto hrou dokonce nestojí žádný programátorský team a když trochu nadsadím mohu říci, že tuto hru udělal pouze jeden člověk, a to Ken Silverman (odtud Ken's Labyrinth). Ve skutečnosti na této hře pracoval ještě Andrew Cotterand, ale programové zpracování jak grafiky tak i hudby má na svědomí jediný člověk a tím je Ken. Dále ještě vytvořil originální hudbu a podílel se spolu s Andrewem na myšlence a uměleckém zpracování hry.

Ken's Labyrinth je trojrozměrná střílečka-bludišťovka typu Wolfenstain 3D, to znamená, že se pohybujete v trojrozměrném bludišti a to, co vidíte na monitoru, je pohled očí vaší postavy. Mimo to se můžete libovolně a plynule pohybovat nebo otáčet. Takovéto zpracování se pak ještě vyskytlo u pokračování Wolfenstaina nazvaném Spear Of Destiny a ve hře Ultima Underworld II. Také základní myšlenka je stejná jako u Wolfenstaina: Potřebujete se prostřílet ke klíčům, které vám pak otevřou dveře do dalšího levelu. Mohlo by se tedy zdát, že Ken's Labyrinth je pouze ubohou napodobeninou Wolfenstaina, ale hra je obohacena o mnoho dalších prvků, ať už se to týká ovládání, předmětů ve hře nebo legendy. Zatímco ve Wolfenstainovi jste se mohli pohybovat pouze dopředu, dozadu, doleva a doprava, je v Kenově labyrintu ještě možnost chůze bokem a zrychlený běh. Dalším vylepšením je výběr arzenálu a pohledy nahoru a dolu. Ve hře nestřílíte nacisty, ale především muže s písmenem K na uniformě nebo spoustu dalších živých objektů jako zelené obry, netopýry, kostlivce a jiné. Ve hře jsou i takové věci jako teleport, nebo překvapení v podobě obrovské koule sahající od stěny ke stěně, která se valí proti vám. Za dobrý nápad považuji, že Ken umístil do každého levelu jeho mapu. Většinou je umístěna hned na začátku, ale někdy je třeba se k ní prostřílet.

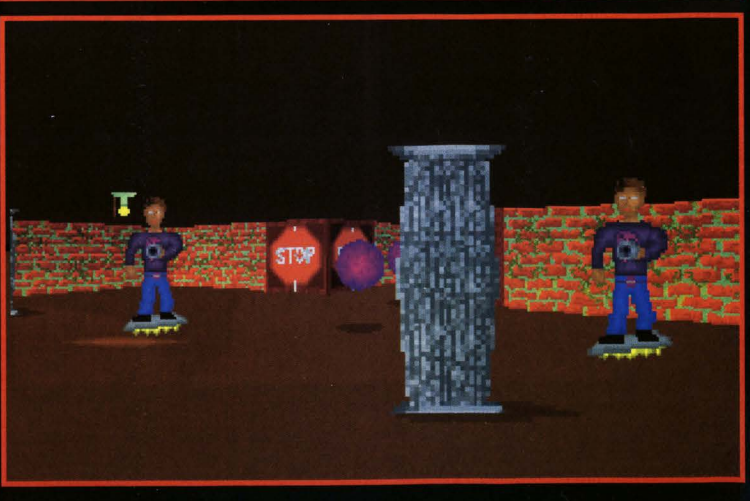
Název hry:	Ken's Labryinth
Firma:	Ken Silverman
Rok výroby:	1992
Typ hry:	akční
Na počítač:	PC
Minimum:	286, 1 MB RAM, VGA
Doporučeno:	Sound Blaster, HD
Obtížnost:	střední

Originalita	40	xxxxxxxx
Zábava	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	80	xxxxxxxxxxxxxxx

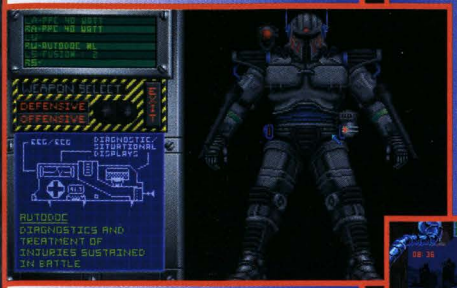
EXCALIBUR verdikt: 90%

Z předchozího odstavce by se Ken's Labyrinth mohl jevit jako lepší hra, než je Wolfenštain. O tom, zda je opravdu lepší nebo horší, si musí každý rozhodnout sám, mě osobně se ale moc nelíbí. V první řadě mi nevyhovuje zvolená paleta barev, kterou jsou stěny a jiné objekty kresleny. Dále se mi nelíbí image pruhu, ve kterém je zapsáno vaše skóre, číslo levelu, invertorář, životní síla a zvolená munice. Také postavičky ve Wolfenstainovi daleko lépe umírali (zní to možná cynicky, ale ke hře to patří), tady prostě střelíte, objeví se červený flek a postava zmizí. Připomíná to spíše skupinovou hru Paintball, kde po sobě lidi střílí želatinovými kuličkami a pak místo smrtelné křeče dají ruce nahoru a odcházejí z hrací plochy. Mimo to se při míření velmi špatně orientuji, protože před sebou nevidím žádnou zbraň. Zkrátka daleko raději si projdu nějakou tu epizodu z Wolfa, než bych věnoval drahocený čas na zdolávání Kenova labyrintu.

Na druhou stranu se klaním před programátorskými schopnostmi Kena Silvermana, kterému podle obrázku může být tak 17 až 19 let. Závěrem bych se chtěl omluvit lidem, kteří nikdy neviděli hru Wolfenstain 3D, takže z této recenze mnoho neměli, ale nemohl jsem jinak, než tyto dva produkty srovnávat. **NAPOLEON**



TERMINATOR 2029

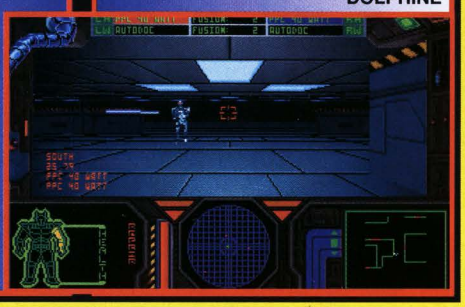


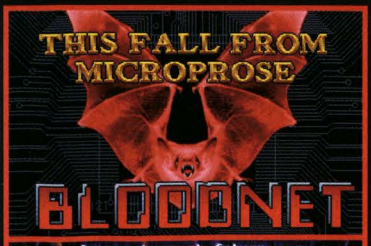
může stát, že protivník stjí přesně 45 stupňů od vás, vy ho trefit nemůžete, ale on na vás čile pálí. Takovýchto nepříjemností je v Termitatorovi 2029 více, určitě je sami objevíte.
Grafika je u Terminátora 2029 středně dobrá, odpovídá jí však rychlost, která je poměrně vysoká.

Po Robocopovi III přichází na řadu další vektorově zpracovaná střílečka s cyborgem v hlavní roli. Tentokráte se jedná o Terminatora 2029 od firmy Bethseda softworks.
Děj se odehrává v roce 2029. Vaše práce se skládá z mnoha, respektive devatenácti, misí, z nichž každá má svůj vlastní cíl. Zpravidla jde o vystřílení někoho nebo něčeho. Na tom jak úspěšně dokončíte misi, závisí vaše vybacení v misi příští. Mezi misemi se nalézají krátké briefingy, jakási zhodnocení, kde nemusíte nic dělat, pouze se dívat na monitor, kde se probíhý briefing, jako na televizi.
A nyní k samotným misím. Na obrazovce můžete vidět radar, mapu, informační data a hlavně živý pohled ven s zaměřováním a výběrem zbraní.
Hlavní obrazovka je přehledná, hra se dá se jednoduše ovládat myší a kurzorovými šipkami. Kurzorové šipky znamenají pohyby dopředu a dozadu nebo otáčení na strany, vše se děje po čtvercích, jako například u hry Eye of the Beholder nebo Might and Magic. Myš je používaná na mířeni a střílení. Má to však jeden háček. Protivníci nejsou omezeni tímto „čtvercovým systémem" a tak se vám

Hra je však velmi těžká na dohrání, pokud nejste opravdový maniak, nebo nemáte nekonečnou energii, nelze ji prakticky dohrát, nehledě na to, že dohrání každé mise zabírá poměrně dost času a brzy omrzí.
Abych to sesumíroval, Terminátor 2029 je herní průměr a přitom zabírá velmi mnoho místa na harddisku. Pokud však již nemáte co hrát a chcete si zastřílet, tak si Terminátora 2029 určitě sežente.

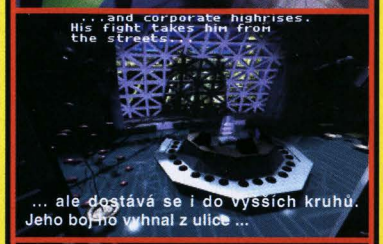
DOLPHINE





V kyber-punkové budoucnosti, Ransom Stark ...

... lovec a lovená zvěř zároveň, bloudí nocí technicky vyspělým podsvětím New Yorku ...



... ale dostává se i do vyšších kruhů. Jeho boj ho vyhnal z ulice ...

... a ve virtuální realitě kyber-space potká svůj Osud.

Jedné temné noci se král a jeho syn, doprovázeni dvorním čarodějem vydali na dalekou a temnou cestu....

Tam, na hoře Hightower, se podle věštby má zjevit hrad temného mága Sanwe.

Čarodějův hrad, pojmenovaný Tyre nak Branwe, se zjevil z jakési jiné dimenze.

Dobrý čaroděj seslal kouzlo, které mělo navždy uzavřít Sanwehov jeho hradu.

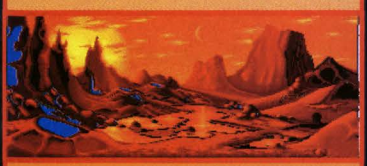
Dvě kouzla - rytíř a drak - sváděli hroznou bitvu. A rytíř zvítězil.

Nyní, po dvaceti letech, začala ochranná kouzla ztrácet sílu a zlý mág ze svého vězení uprchl. A ty, bývalý princ, nyní král musíš najít Sanweho a zničit ho navždy.

Očekávejte letos o Vánocích.

LASER SQUAD

Laserová četa je sousloví, které slastně zní v uších každého pařana akčních her. Vyvolává vzrušení, bojovou náladu, vražednost, chuť prostřelit břicho nepřítele laserovým paprskem... Prostě lepší a výstižnější název firma Krisalis Software již nemohla zvolit. Mazi výtvory této nepříliš známé, ale relativně úspěšné firmy patří například Manchester united Europe a Shadoworlds.
Po spuštění hry si zvolíte jeden z pěti cizích jazyků. Češtinu ovšem ve výběru budete hledat marně. Nikdo ale nemusí zoufat, protože v této hře záleží na činech a žádný z vesmírných bojovníků toho moc nenamluví. Posléze si zvolíte cíl vašeho poslání. Spíše si vyberete pouze místo střetu, krajinu a nepřítele. Cíl mise je vždy jen jeden - po meči vyvraždit protivníka. Máte možnost bojovat proti zabijákům, vraždícím robotům či v rajském údolí likvidovat různé druhy ohavných příšer.
Všichni ti, kteří rádi hrajou se svým přítelem, v tomto případě spíše proti svému příteli, budou mile potěšeni z následující, nejdůležitější volby, týkající se počtu hráčů. Nebudeme si nic namlouvat. Her pro dva u jedné klávesnice nebo myši je na PC neustále málo. Přestože pro dva



hráče je Laser Squard trochu nedokonalý a dalo by se mnoho věcí vybrousit, připisuji programátorům Krisalisu velké plus, alespoň za snahu vyřešit tento problém. Veškeré trápení spočívá v tom, že první hráč nesmí vidět tahy hráče druhého a naopak. V Krisalis softwaru si pravděpodobně mysleli, že jeden z hráčů opustí počítačem vyhřátou místnost, nebo se schová pod stůl. To je ale značně nepohodlné a hra tím ztrácí na zábavě, je nudná, zdlouhavá a únavná. Druhá možnost je, aby oba hráči průběžně sledovali strategický vývoj hry. Tím ale Laser Squard ztrácí veškerý smysl a následky jsou stejné jako v prvním případě.
Po propracované úvodní animované sekvenci je zde velice efektní poslední výběr moderních zbraní a ochranných obleků. V této části jste finančně omezeni a s ohledem na počet mužů v četě musíte rozdělit nakoupený arzenál s velkou rozvahou. Pro jednotlivá území se zbraně a počet mužů mírně liší. Po zuby vyzbrojené vojáky rozmístíte po bitevním poli a můžete začít smažit kosti všech bytostí, popřípadě plošné spoje a integrované obvody robotů, které máte v dostřelu.
Samotná 2D grafika bitevního pole nepatří mezi ty nejlepší. Pohled na dobývané území či kus lesa je stejný jako u her Civilization, SimCity nebo Dune 2. S podrobnou a velice propracovanou grafikou Duny 2 se Laser Squard nemůže vůbec srovnávat. Laser Squard se sice rychle a plynule roluje, ale vše jde na úkor grafických detailů. Přitom dobývané objekty ani nejsou moc rozsáhlé. O úrovních (levelech) už ani nemluvě. Po úspěšném dokončení vybrané mise (jedna mapa) vám počítač pogratuluje a tím to hasne. Když už si Krisalis Software nedal s grafickou úpravou moc velkou práci, mohl alespoň hru udělat pořádně rozsáhlou. Paradoxní ovšem je, že například báječná a skvělá hra v hlavní roli Wizardry 7 zabírá na pevném disku o celé dva megabyty méně. Přitom svou rozsáhlostí vysoce Laser Squard převyšuje.

Co se týče hudební stránky hry se firma, včele se znakem motýlka, vyznamenala. Melodická, uklidňující hudba budoucnosti perfektně ladí s námětem hry. Kdy by bylo ještě více zvukových efektů, neměl bych po této stránce hře co vytknout. Jak jsem se již zmínil na začátku, vesmírní bojovníci drží jazyk za zuby. Programátoři Krisalis Softwaru pravděpodobně vycházeli z toho, že členové jednotky jsou tvrdí, stateční chlapíci, a tak nesmí zasténat ani po smrtelném zásahu laserovým paprskem či střepinou z časovaného granátu.
V průběhu hry se samozřejmě můžete v libovolnou chvíli podívat na podrobnou mapu objektu. Také informace o jednotlivých vojácích nejsou k zahození. Neobvyklé u této strategicko-akční hry je i ukládání a nahrávání pozice jako je to u všech adventure.
Pravděpodobně tato recenze působí až příliš kriticky. Nenechte se ale zmýlit. Laser Squard není zas tak špatná hra. Má i spoustu kladných vlastností. Ovšem já, jako milovník dobrodružně laděných her, jim zůstávám pevně věrný a na akční hry se dívám s určitým odstupem. Každopádně pro hráče drtící arkádové střílečky je Laser Squard jako stvořený a každý smažil by jí měl okoštovat.

DAN FARNBAUER

ISHAR 2

Vážení a milí čtenáři. Jistě se těšíte, že pod nadpisem ISHAR 2 naleznete kompletní návod a veškeré mapy na tuto hru. Hned v úvodu vás musím zklamat. Není tomu tak. Tento návo na ISHAR 2 je tzv. „zákysový návod". Znamená to, že podobně jako u některých návodů, které jsme vydali v minulosti (KGB) nám není řešení doposud známo. Domníváme se ale, že jsme v poměrně pokročilém stádiu hry (přesně ve čtyřech sedmínách), a tak jsme se rozhodli (ICE se rozhodl - red.) vydat prozatím tuto první část se dvěmi poznámkami:

1. Pařba hry ze strany redakce probíhá soustavně a neúnavně. Jakmile se nám podaří pokročit o kousek dále, ihned vás o tom zpravíme tím nejpompéznějším způsobem.
2. Kdyby se komukoliv z vás, našich čtenářů, podařilo postoupit o kůrček dál, třeba jen na další ostrov nebo do místa, které není vyznačeno na naší mapě, bude nám ctí se s tímto seznámit a umožnit mu patřičně heroický vstup na tyto stránky.

Dost ale bylo řečí, vydejme se společně do ostrovního království Kendoria a podívejme se na výsledky naší „zakyslé cesty". Budeme postupovat po jednotlivých ostrovech, i když při hraní hry je nutné skákat z jednoho na druhý.

IRVAN's ISLAND

Na tomto ostrově toho není dohromady příliš na práci (pokud jsem ovšem něco nepřehlédl), a tak jen stručně. Nejprve se z ostrova musíte dostat. Existují dva způsoby - jeden poctivý a druhý nepoctivý. Poctivci se nejprve pokusí v přístavu nalodit, budou odvedeni před náčelníka a bude jim zadán úkol - nalézt ztracený náhrdelník, který má potvora uprostřed lesa. Když dáte náhrdelník náčelníkovi, cesta na loď bude volná. Druhý, mnohem rychlejší způsob je najmout v hospodě ve vesnici jakéhokoli kouzelníka, který ovládá útočná kouzla a stráž v přístavu zlikvidovat z větší vzdálenosti (což je pravděpodobně chyba v programu). Tímto se sice vyhnete první ochraně proti pirátům, ale v této hře vám to příliš nepomůže, protože klíčová kouzla se míchají z lektvarů, jejichž složení je v manuálu a my vám je OPRAVDU NEPROZRADÍME. Po dokončení úkolů tohoto ostrova byste měli mít náhrdelník od dívky, kterou stejně od smrti nezachráníte hned na začátku, uprostřed kamenného Stonehenge, relikvii ve skleněném obalu (musíte zničit dva hlídací golemy, ale to se podaří jen pomocí zbraní, které koupíte až na Zachově ostrově) a na vaší mapě by se měl objevit nový ostrov (JON's ISLAND, ale to až potom, co ve městě koupíte orla, vrátíte se zpět, kouzelníkovi na východě zaplatíte 10 000 zlatých a orla vypustíte).

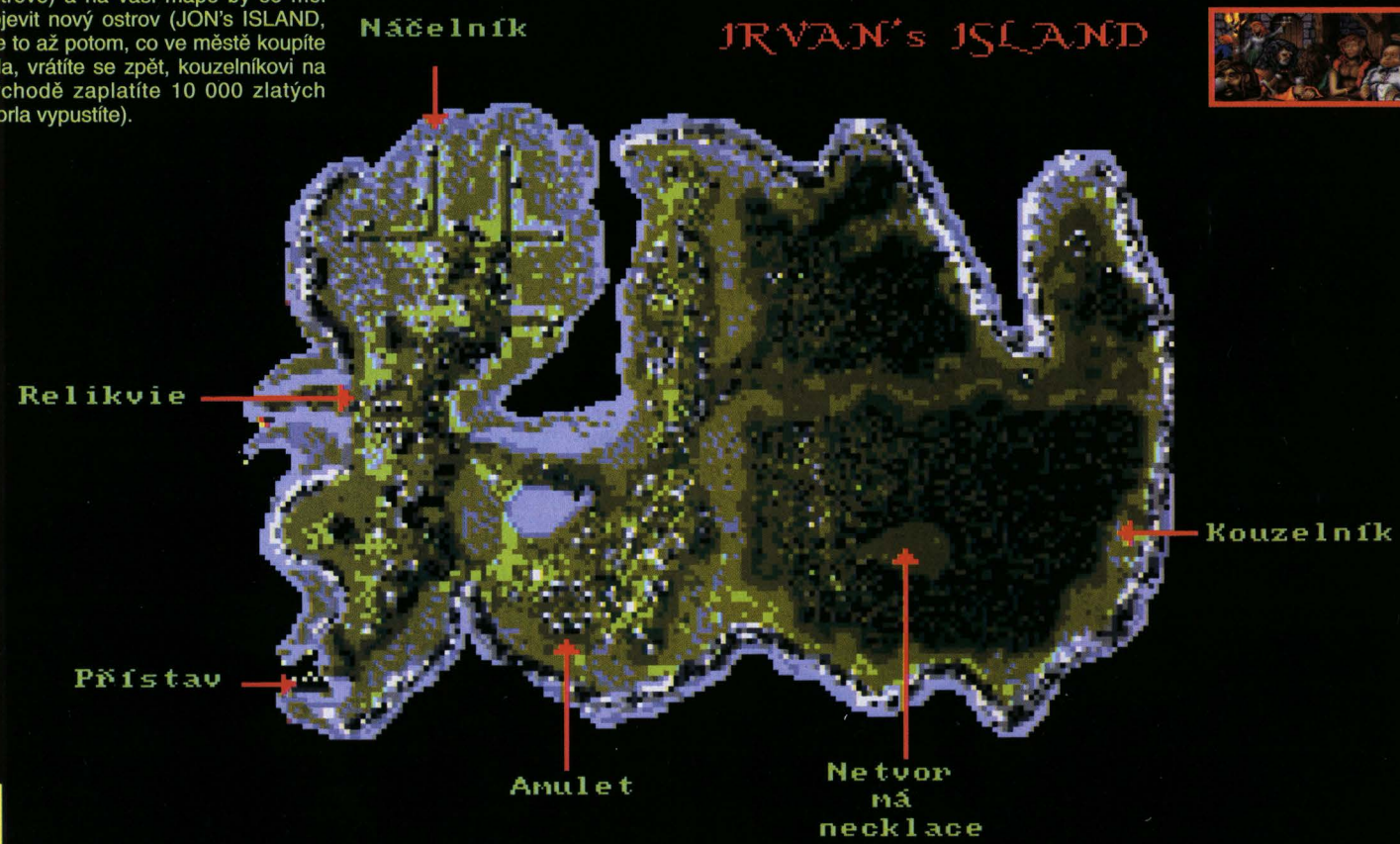
ZACH's ISLAND

Popisky k mapě:
Hospody jsou na mapě vyznačeny světle modrou barvou.
Obchody jsou vyznačeny červeně, ale jejich druh není rozlišen. Nezapomeňte proto projít všechny, aby vám neunikl třeba vzácný obchod s důležitými zvířaty.
Budovy a místa jsou světle zelené a označené:
1 - Starosta
2 - Čtyři věže - tady buďte mezi 2 - 4 hodinou v noci a pokud budete mít u sebe 20 000, můžete si koupit další (potřebnou) relikvii
3 - Knihovna - dostanete mapu AKEER's ISLAND
4 - Banka - lze vyloupit s druhé strany, než je vchod
5 - Chrám
6 - Blue Velvet - v jedné z hospod vám poradí, že bez patřičného kostýmu a náhrdelníku (který jsme nenašli), budete odsud vždy uvrženi do vězení.
7 - Cela - skrz dveře vypusťte straku a doneseným klíčem odemkněte.
8 - Orgie - dveře jsou otevřeny mezi první a třetí hodinou ranní. Mnichovi nalevo seberete klíč od cel na dalším ostrově.

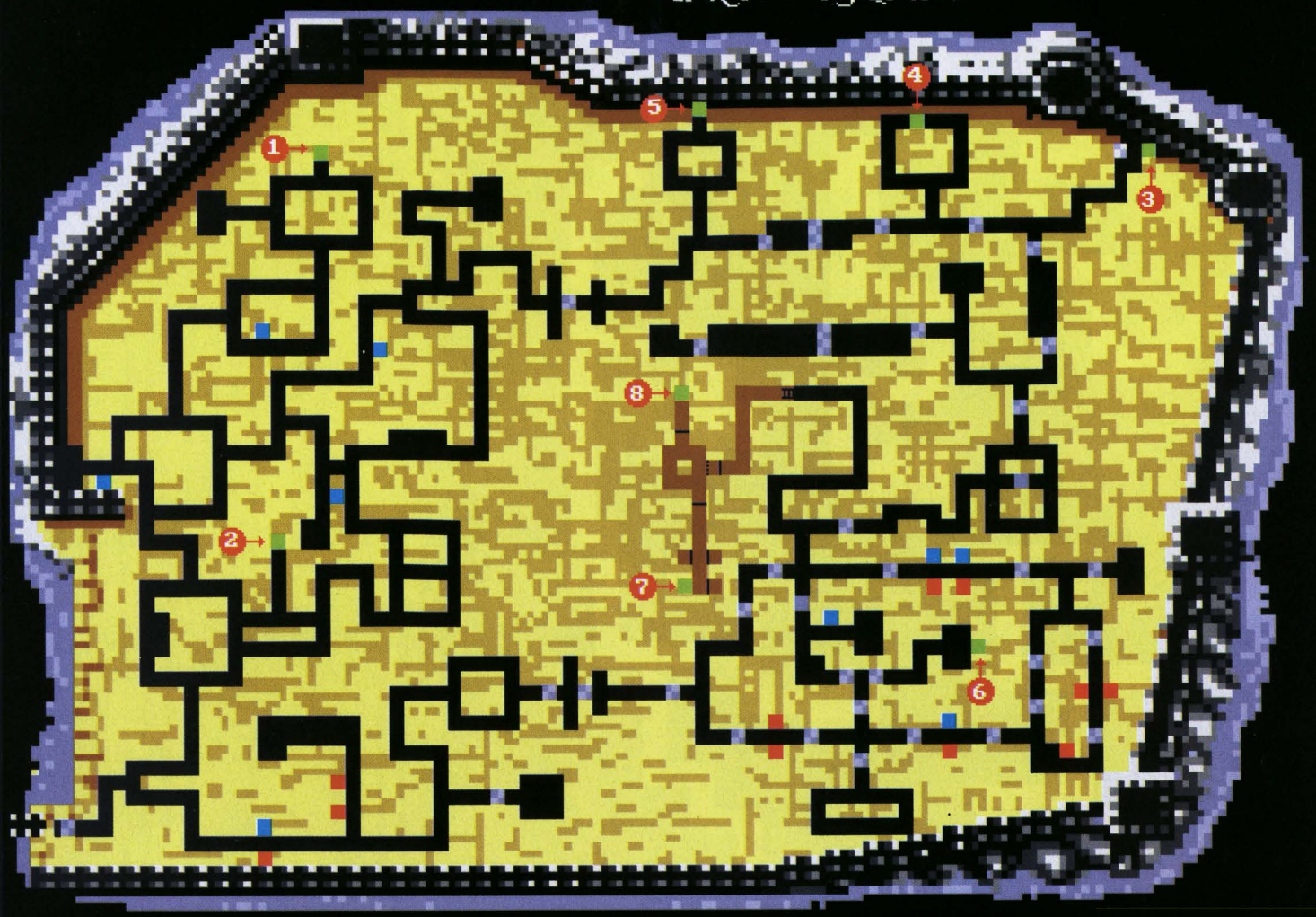
Je velice pravěpodobné, přesněji řečeno zcela jisté, že jsme tady neprošli všechna místa. Osudný zákys je v hospodě na severozápadě města, kde si poprvé sjednáte schůzku u Čtyřech věží, a potom co zaplatíte za relikvii si s vámi kdosi dohodne sraz v knihovně ve 4 hodiny. Kromě toho, že v knihovně je v noci pochopitelně zavřeno, se tam nikdo neobjeví za celý den (opravdu jsme to zkoušeli několikrát). Problém s Blue Velvet se zdá neřešitelný. Kde sehnat náhrdelník, který by se strážcům pořádku líbil je záhadou. Jisté je jen to, že klíč od starostova příbytku má dívka jménem Zeldy, která však definitivně odešla na jiný ostrov. U starosty je soška, kterou postrádají v chrámu. Jak se dostat na pátý ostrov je nepochopitelné. Pokud budete mít jakékoli poznatky či zkušenosti na tomto ostrově, neváhejte a spojte se s námi.

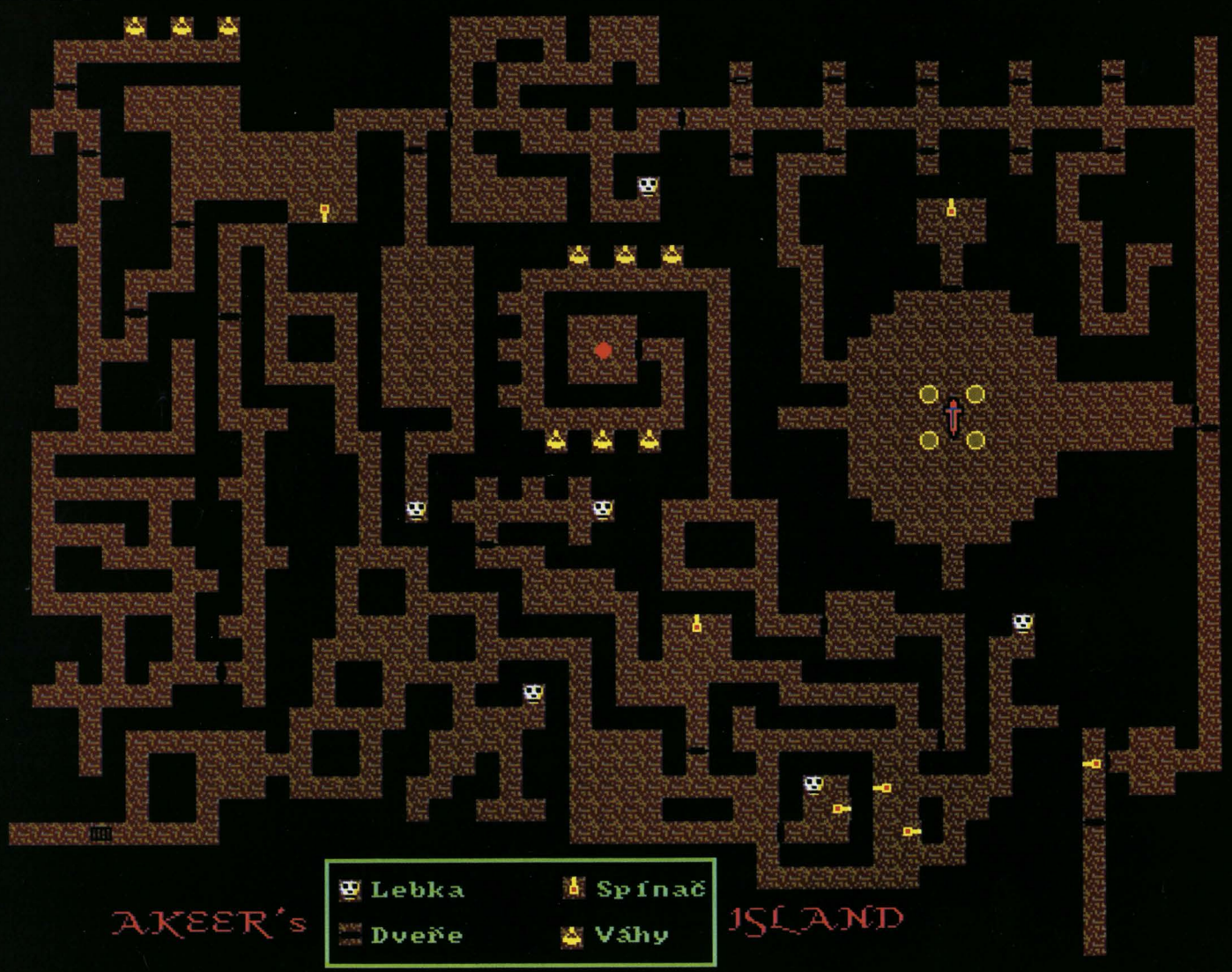
AKEER's ISLAND

Tento ostrov je místem boje. Úkolem je posbírat šest lebek a položit je na váhy uprostřed ostrova. V poslední místnosti naleznete třetí relikvii. Za zmínku snad stojí problém se třemi vahami za stokou - na všechny položte takovou částku, jaká je na krajní váze. Zbytek snad již vyčtete z mapy a zvládnete pomocí hbitých prstů, pevných mečů a silných kouzel.

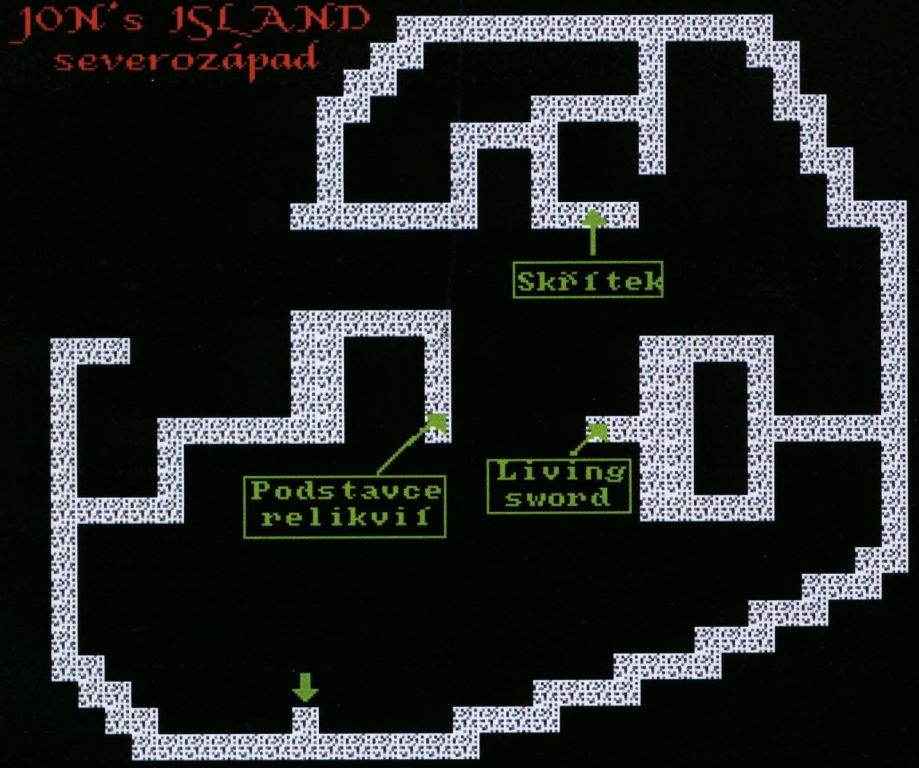


ZACH's ISLAND





AKEER's ISLAND



JON's ISLAND

Tento ostrov je rozdělen na tři části. Podíváme se na každou zvlášť, ale pro všechny dohromady platí jedno - každý člen party musí mít na sobě kožich (proti zimě) a provaz okolo pasu (proti pádu do propasti).

Jižní část:
Tady naleznete hrnec pro míchání lektvarů a mamuta, po jehož skolení (což není vůbec snadné) získáte roh, jehož význam je prozatím nejasný.

Severozápadní část:
Tady je výborná zbraň (LIVING SWORD +20), podstavce pro pět relikvií a skřítek, který se vznáší ve vzduchu, mlčí jak zařezaný a pravděpodobně něco chce. Rád bych věděl co...

Severovýchodní část:
Posbírejte všech pět kytiček (Edelweiss) a namíchejte si kouzlo proti závrati (Mildong). V nejvyšším místě ostrova naleznete čtvrtou relikvii.

Sečteno a podtrženo, to jsou všechny rady, které vám pro tuto chvíli můžeme poskytnout. Na konec ještě shrnutí všech problémů, na které neznáme odpověď. Je pravděpodobné, že vyřešení jednoho povede k řetězové reakci dalších, a tak jestli přijete na cokoli, dejte nám vědět. O co nám tedy jde?
- jak získat vstup na pátý ostrov
- jak se dostat do Blue Velvet
- kdy a kde se sejít „V knihovně ve 4 hodiny"
- co dělat s rohem z mamuta
- co dát nebo udělat skřítkovi v horách

Těšíme se na vaše odpovědi a předem se stydíme za to, že jsme na to nepřišli sami. Lépe se ale stydět, než hru nedohrát. Tak do toho!

ICE

THE 7TH GUEST

Po shlédnutí úvodního videa se trochu projděte po chodbách, abyste se seznámili s domem a osvojili si trochu nezvyklé ovládání. Dole pod schody a v druhém patře nad nimi můžete shlédnout „hrůzostrašné" scény (ikona cvakajících zubů). Zvláště působivá je scéna s obrazem. No a jestli Vám z toho šoku vyhládlo, můžeme se stavit v jídelně na dortík. Na dortu je ikona lebky s pulzujícím mozkem.

DORTÍK

Je třeba rozdělit dort spravedlivě mezi šest strávníků tak, aby každý dostal stejně lebek, hrobů a obyčejné hřbitovní trávy. Do jedné porce můžete vybírat jenom kousky dotýkající se stranami. Dort má celkem 30 kousků, z toho je 12 s lebkou, 12 s hrobem a 6 obyčejných. Rada: na monitoru je vymýšlení řešení zdlouhavé, lepší je tužka a papír. Obtížnost: lehké.

Mimochodem, mám ještě dvě poznámky. Za prvé: když uvádím řešení, bývá to jen jedno z několika možných. A za druhé: když si s jakoukoli hádankou nebudete i přes mou pomoc vědět rady, v knihovně na stole leží kniha, která Vám poradí a po třetím nahlédnutí za Vás úkol vyřeší.

DALEKOHLED

Nachází se v knihovně. Podívejte se do něj a máte před sebou další problém. Vybíráte písmena z povrchu planety tak, aby vznikla věta. Lze zvolit jen písmeno, které je s posledním zvoleným spojeno čarou. Z knihovny se lze teleportovat před dveře na půdu. Rada: není zde žádná možná cesta... Obtížnost: triviální.

Kýžená věta zní: „There is no possible way".

PLECHOVKY

Po vyřešení prvních dvou puzzle, se otevře několik dveří v patře a kuchyň v přízemí. Nejdřív se zastavte v kuchyni, kde číhá oříšek pro angliofily. Jestli ovšem čekáte něco tak jednoduchého, jako byl dalekohled, šeredně se mýlíte. Úkol vypadá jednoduše: vyměňovat vždy dvě plechovky v policích tak, aby nakonec z písmen na nich napsaných vznikla věta. Ale v jaké větě o 33 písmenech se nachází jedenáctkrát ypsilon? Přiznám se, že tento úkol byl nad moje síly a musel jsem nakonec použít služeb knihy, takže jak na to Vám neporadím. (Jestli na to někdo přijde, nechť se, prosím, obtěžuje s řešením do redakce.) Nu což, druhé patro je plné dalších rébusů. Tak hurá na ně... Obtížnost: extrémně tuhé.

PAVOUCI.

Cestou do druhého patra si ještě vyřešte takovou drobnost na domovních dveřích. Je tam osmicípá hvězda, jejíž vrcholy je třeba obsadit pavouky. V jednom rohu vytvoříte pavouka a posunete ho po jedné ze dvou čar do jiného rohu. S tímto pavoukem již hýbat nemůžete. Takhle zaplňte všechny vrcholy (na posledním se pavouk vytvoří sám). Rada: Při prvních tazích nedělejte pavouky tam, kam by mohl jít jakýkoli existující pavouk, kdyby měl jeden krok navíc. Obtížnost: středně těžké.

Očíslujte si vrcholy postupně od jedné do osmi. Pořadí tahů je následující: 1-4, 2-7, 5-2, 8-5, 3-8, 6-3, 6-1, 6 (první číslo určuje, kde pavouka vytvoříte, druhé, kam ho posunete).

DÁMY

Ne, nejde o žádné anglické lady, ale o dámy šachové. Musíte jich rozmístit po šachovnici osm tak, aby se vzájemně neohrožovaly. Tato hádanka je umístěna v herně, odkud vede také kulečníkovým stolem zkratka do kuchyně (pozoruhodné, co?). Je to stará hádanka, takže předpokládám, že ji znáte, ale přece. Rada: dámy musí stát vzájemně od sebe do L, tak jak skáče šachový kůň. Obtížnost: lehké.

Postavení dam je a6, b1, c5, d2, e8, f3, g7, h4.

SRDCE

Na koberci v „modrém pokoji" je bludiště. Na začátku je srdce, které do něj bude pumpovat krev. V bludišti je možno přehazovat záklopky, jež řídí kudy krev poteče. Když máte hotovou cestu bludištěm tak, že krev na druhém konci může vytéct, klikněte na srdce.

Rada: nejkratší cesta není vždy správná a lepší je vzít to odzadu. Obtížnost: lehké.

Sledujte jakoby tok krve. Z páček, které cestou potkáte, přehoďte tyto: 1., 2., 3., 10., 11., 12., 13., 14., 17., 20., 22., 24.

STŘELCI

Ve vedlejším „hnědém pokoji" je rébus pro změnu na dlaždicích. Z koberce si obkreslete plánek sklepního labyrintu. Dveře v pokoji vzadu jsou zkratka do koupelny, která začne fungovat teprve až do koupelny budete moci vstoupit i z chodby. Zpět k hádance. Úkolem je vyměnit černé a bílé střelce na šachovnici 5X4 pole. V tazích se nemusí černá a bílá střídat, ale to neubírá hře nic na obtížnosti. Skoro jediné pravidlo, jímž je třeba se řídit je, že střelec nesmí vstoupit na pole ohrožené střelcem opačné barvy. Rada: Uvědomte si, že pohyb po černých polích neovlivňuje hru na polích bílých a opačně. Obtížnost: značně tuhé.

Vodorovně si očíslujte pole od 1 do 5 zleva doprava. Svisle pole od „a" do „d" ze zdola nahoru. Tahy jsou následující: b5-c4, d1-a4, b1-c2, c4-a2, c2-d3, a4-b5, d5-b3, b3-d1, a2-b3, d3-b1, b5-d3, b3-a4, b1-a2, a2-d5, d3-c4, a4-c2, c2-b1, c4-b5. Pak si číslování zrcadlově otočte a pokračujte znovu od začátku po bílých polích.

PŘEHOZ

Dveře naproti vedou do „červeného pokoje". Na přehozu se nachází úkol. Podobně jako v dalekohledu dáváte dohromady větu z jednotlivých písmen. Slova odděluje symbol květiny. Rada: výsledná věta je verš. Obtížnost: středně těžké.

Řešení: „The sky is ruddy, your fate is bloody".

LABYRINT

Nahoře máte tedy prozatím všechny úkoly hotové, zbývá labyrint ve sklepě. Sejděte do kuchyně a otevřete dveře vpravo. V labyrintu se orientujte podle vaší mapky z „hnědého pokoje", nebo podle mého návodu (viz. níže). Ale je zde ještě taková vstupní trivialitka. Abyste mohli projít do labyrintu, potřebujete kruhový otvor v mříži. Pak můžete směle začít bloudit. Rada: horní a dolní otvor je třeba dostat za sebe. Obtížnost: nesmírně jednoduché.

Očíslujte si pole zleva doprava, nejprve horní a pak dolní řadu. Čísla udávají ze kterého pole se dlaždice posouvá na prázdné místo: 3, 6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3 ,2, 1, 4, 5, 6, 3, 2. Jakmile vyřešíte tuto hádanku, vcházíte do labyrintu. Uvádím zde každou křižovatku spolu se správnou volbou. Zkratky: L-vlevo, P-vpravo, R-rovně. LR-R, PR-R, LR-R, PR-R, LR-R, LR-R, PR-R, LR-R, PR-R, PR-P, LR-R, LP-P, PR-P, PR-P, LP-L, PR-P, LR-R, PR-P, LP-L.

RAKVE

Tak konečně jste se promotali bludištěm, ale úkoly v podzemí ještě nekončí. Máte před sebou devět rakví s kostlivci. Musíte je všechny zavřít, aby kostlivci nemohli uprchnout. Kliknutí rakev zavře (otevře) a zároveň změní i některé rakve v okolí. Centrální má vliv na všechny čtyři boční rakve, boční mají vliv na okolní dvě rohové a rohové na dvě boční a na centrální. Rada: klíčové jsou rohy. Obtížnost: středně těžká.

Těžko lze napsat řešení, když počáteční stav je pokaždé jiný. Ale jednu radu mám. Když se Vám podaří otevřít všechny rakve, klikněte postupně na všechny rohy a pak na prostřední rakev.

KARTY

Suterén otevřel dalších pět místností v patře, takže se tam vraťte. Jako první navštivte místnost naproti „modrého pokoje". Čekají tu dvě jednoduché karetní hříčky. U obou je princip stejný. Cílem je obrátit všechny karty na lícovou stranu. Začít můžete kdekoli. Pokračujete libovolnou kartou horizontálně či vertikálně s poslední hranou kartou sousedící. Nemusí však sousedit těsně, je tedy možno hrát přes mezeru, nebo přes jinou již obrácenou kartu. Rada: začínat nebo končit lichou kartou. Obtížnost: velmi lehké.

Popisovat budu světovou stranu od poslední hrané karty (S-nahoru).

I.) začněte Z-kartou v druhé řadě ze shora. V, V, J, J, Z, Z, S, Z, J, V, S, Z, S.

II.) začněte lichou kartou ve vrcholu písmene D. Z, J, V, S, Z, S, V, V, J, Z, Z, Z, S.

MINCE

Jsou v místnosti naproti dveřím na půdu. Nebudu Vás zatěžovat popisy. Autorům asi došla fantazie a udělali úlohu zcela shodnou s předchozí. Rada: nic mě nenapadá. Obtížnost: velmi lehké

I.) začněte s nejsevernější minci. J, J, J, V, J, V, J, V, S, S, Z, S, Z, S.

II.) začněte pravou mincí ve druhé řadě od spoda. S, S, Z, Z, J ,J, V, J, V, S, Z, J, Z, S, V, S, V, J, V, J.

MOZAIKA.

Přímo v pokoji s mincemi se otevřou dveře vedoucí do jakési katedrály. Tady se tvůrci trochu sekli, neboť katedrála je na mapě na opačné straně (což je ale detail, který hru nijak neovlivňuje). Na podlaze je mozaika a tedy další úkol. Ze zelené šipky v levém dolním rohu je třeba dojít na hnědou šipku. Ovšem musíte tam dorazit tak, aby těsně za Vámi spadla poslední dlaždice. Každá barva určuje počet kroků, které můžete udělat, než za Vámi dlaždice spadnou. Rada: fialová-tři kroky, okrová-dva kroky, modrá-jeden krok. Propočítejte si to zezadu. Obtížnost: středně těžké.

Postup: f, f, m, m, o, m, o, m, f, m, o, hnědá šipka. (f-fialová, m-modrá, o-okrová).

VIRY

Projděte katedrálou a odbočte vpravo. Ocitnete se v laboratoři. V mikroskopu na Vás čekají viry, které se právě chystají dělit. Vy musíte své modré viry rozmnožit více, než to dokáže počítač se svými zelenými. Je to hra podobná systémem třeba piškvorkám, ale liší se pravidly. Pravidla jsou takováto: Virem můžete pohnout o políčko nebo o dvě kterýmkoli směrem. Posunete-li ho o jedno, rozmnoží se a z jednoho viru máte dva. Posunete-li ho o dvě, zmizí z původního místa a objeví se na místě určení. Zároveň všechny viry opačné barvy nacházející se v jeho bezprostředním okolí změní na barvu svou. Rada: okoukávejte figly od hry počítače a nenechte se odradit, když bude stále vyhrávat. Obtížnost: extrémně tuhé.

KLAVÍR

Vrátit dveřmi se nelze, takže musíte projít mříží do knihovny. Mozaika v katedrále otevřela zámky do všech ostatních pokojů v domě, takže poslední, co nám zbývá v přízemí je hudební salónek a obrazárna. V salónku se vlastně žádný rébus nenachází, myslet moc nemusíte, stačí Vám Vaše paměť. Počítač zahraje tón a Vy jej opakujete. Pak zahraje ten samý a další. Když to po něm zase zahrajete, zopakuje předchozí a přidá další a tak dál, a tak dál. Nepříjemné je, že když to zkazíte, musíte to dělat celé od začátku. Rada: už zase mě nic nenapadá. Obtížnost: těžké.

OBRAZ

Jak se tam dostat? Cesta vede teleportem, do nějž je vstup dole pod schody (opět ikona zubů). Vaším úkolem v obrazárně je sestavit obraz loutkáře rozdělený do devíti polí. Jedná se o obměnu rakví, ale složitější. Místo dvou poloh víka (otevřené a zavřené) máte na každém políčku možnosti tři. Teoreticky by se dal sestavit i portrét čerta či ďábla, ale to se mi nikdy nepovedlo. Radu pro Vás nemám opět žádnou. Obtížnost: tuhé. Ještě maličkost: zpátky se dostanete kliknutím na obraz hudebního salónku, kam se také teleportujete.

DĚTSKÝ POKOJ

Takže již naposledy do druhého patra. Zavítejte do dětského pokoje. Je tam na Vás připravená zapeklitá úloha. Cíl je složit obrázek domu. Klikáním na krajní body měníte obrázky v řadě nebo sloupci. Postupně se objeví všech devět v pořadí jakoby zleva doprava a ze shora dolů nebo opačně. Po devíti kliknutích dostanete tedy stejné obrázky jako jste měli původně. Rozložení částí domu je pokaždé jiné, takže žádný návod. Rada: nechte si rozlosovat příznivé uspořádání. Obtížnost: dost těžké.

DĚTSKÁ KOMNATA

Projděte do ní dveřmi v pokojíčku pro panenky. Z písmen na kostkách máte sestavit tři smysluplná anglická slovíčka. Mechanismus je stejný jako u předchozí hádanky až na to, že stejné hodnoty dostanete po trojím kliknutí, tedy řádky a sloupce „rolují". Rada I.: tvůrci zvolili zdánlivě nejsložitější počáteční rozmístění. Rada II.: slova jsou (čteno zleva doprava, ze shora dolů) GET BOY TAD. Obtížnost: značně tuhé.

Stisky tlačítek vedoucích k nejrychlejšímu řešení ve správném pořadí: levé dole z boku, pravé nahoře z boku, levé nahoře ze shora, pravé dole ze spoda a stále dokola, až to bude hotovo.

KOUPELNA

Tu jsem si nechal skoro na konec, abyste se na ní náležitě natrénovali. Na šachovnici 5X5 je 12 černých a 12 bílých koňů. Vy je máte všechny prohodit. Střídat bílé a černé není nutné. Úkol to není snadný a navíc je neobyčejně zdlouhavý. Zapsat postup by bylo složité a zmatené, protože jsem nepřišel na žádný univerzální postup jako v případě střelců či hádance v dětské komnatě. Kromě toho jsem se k druhému dohrání (pro recenzi) nemohl přinutit, takže nedostanete ani rady, ani návod. Obtížnost: těžce tuhé.

PENTAGRAM

Přístupu na půdu brání už jen poslední překážka. Na dveřích (rozumí se na dveřích na půdu) je klepadlo. Bylo by dobré odstranit z něj všechny meče. Je to velmi jednoduché. Přeskočíte přes meč na volné pole a přeskočený meč vypadne ze hry podobně jako dáma v dámě (rozumí se figurka dámy ve hře „dáma"). Takto pokračujete, dokud tam nezbyde poslední meč. Rada: ...ale no tak, vždyť je to hrozně lehké. Obtížnost: hrozně lehké.

Očíslujte si místa na meče. Nejdřív vrcholy: 1 je prázdný, 2, 3, 4, 5 jsou ostatní ve směru hodinových ručiček. 6, 7 jsou vnitřní překřížení pod jedničkou, 8, 9 a 10 jsou zbylé tři opět po směru hodin. Přeskočte z 10 na 1, 3-10, 5-9, 7-3, 4-8, 3-7, 2-6, 1-10.

DŮM, HOLUBNÍK NEBO CO TO VLASTNĚ JE

Stojí před Vámi poslední úkol na cestě loutkářovým domem. Je to jakási čtyřposchoďová šílenost, pravděpodobně model domu. Jsou na něm čtyři druhy oken. Podle různých zákonitostí se rozsvěcují, když na některé kliknete. Bohužel, jaké jsou ty „různé zákonitosti" jsem nezjistil. Úkol jsem řešil dvakrát a pokaždé jsem byl hotov dřív, než jsem je stačil odhalit. Takže má rada: spoléhejte se na intuici. Obtížnost: lehoučké.

1.část: třetí okno zprava (ovál), půlkruh nad ním, půlkruh vpravo od něj, oválné nalevo od svítícího obdélníku a půlkruh pod lomeným oknem. 2.část: třetí okno zleva. 3.část: druhé zprava.

Tak to bychom měli. Užijte si setkání s loutkářem, nenechte se znechutit „outtrem" a jeho zoufalými efekty, vyvětrejte si mozky a u dalších návodů ahoj.

Haquel P. Tickwa

KING'S QUEST III

Název hry:	Kings Quest III
Firma:	Sierra-on-line
Rok výroby:	1989
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, Amiga, ST
Obtížnost:	vysoká
Originalita	72 xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	78 xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	55 xxxxxxxxxx
Hudba	48 xxxxxxxxx
Efekty	-
EXCALIBUR verdikt:	60%
Poznámka:	Na svou dobá dobrá adventura.

Na četná přání pařanů mladších i starších opět vytahuji z archívu diskety s jednou z královských Sierr, oprašuji je a hraji, ne pro radost svou, ale pro radost těm, kteří dosud nenahlédli pod pokličku kouzelnického umění naší drahé Sierry.
Jsi asi osmnáctiletým otrokem a je vězněn zlým kouzelníkem Manannanem. Tvým hlavním úkolem je zničit ho a uprchnout. Cesta na svobodu je ovšem plná překážek. Předem varuji: čas a rychlost jsou v této hře dosti důležité, proto občas někdy uvedu přesný čas, který se ukazuje vpravo nahoře na obrazovce.

Manannanův dům: Nejprve uklízej, tak, jak máš poručeno, zameť kuchyň, nakrm drůbež na dvorku apod. V kuchyni seber nůž, lžíci, misku, ovoce, maso, chléb. /GET KNIFE, SPOON, BOWL, FRUIT, MUTTON, BREAD/. V jídelně seber hrníček GET CUP/. Kouzelník se objeví, když hodiny ukazují 2:25, aby zkontroloval tvou práci. Po vizitě jdi do haly a po schodech nahoru. Směrem na východ najdeš svou komůrku, kam čaroděj nikdy nepřijde! Napiš DROP ALL, tím vše zatím schováš, až budeš věci potřebovat dáš příkaz TAKE ALL, čímž se vyhneš nepříjemnostem s čarodějem. Odejdi ze svého pokoje, jen pro radost se podívej za gobelín /LOOK BEHIND TAPESTRY/. Nyní počkej v přízemí u schodiště do 5:10. Manannan se objeví, aby ti sdělil, že musí odejít z domu, vrátí se kolem 30:00. A nyní neztrácej čas, budeš ho potřebovat. Jdi rabovat do čarodějova pokoje, podívej se do zrcadla, otevři šuplík a seber zrcátko, otevři skříň a podívej se za šaty a najdeš mapu, podívej se na vrch skříně a najdeš klíč, otevři zásuvku prádelníku a najdeš růžový olej /LOOK IN MIRROR, OPEN DRAWER, TAKE MIRROR, OPEN CLOSET, LOOK BEHIND CLOTHES, TAKE MAP, LOOK ON TOP OF CLOSET, TAKE KEY OPEN DRAWER, TAKE ROSE PETAL ESSENCE/. Ven z pokoje, nahoru po schodech do čarodějovy pozorovatelny. Podívej se dalekohledem a seber mouchu /LOOK IN TELESCOPE, GET FLY/. Sejdi zpět do přízemí, vejdi do čarodějovy pracovny. Odemkni skříňku a najdeš kouzelnou hůlku, podívej se na knihy, pohni s nimi, zatáhni za páku /OPEN CABINET, TAKE MAGIC WAND, LOOK AT BOOKS, PULL LEVER/. Po schodech sejdi do laboratoře, podívej se na police /LOOK SHELF/, a seber tyto věci: GET POWDERED FISH BONE, NIGHTSHADE JUICE, MANDRAKE ROOT POWDER, SAFRON, TOAD SPITTLE a TOADSTOOL POWDER. Vrať se nahoru do studovny, zavři padací dveře /PULL LEVER/, ukliď knihy /REPLACE BOOKS/, ukliď i magickou hůlku /OPEN CABINET, PUT MAGIC WAND BACK/. Vyjdi z domu jdi ke slepicím, jedno kuře chytni a seber mu pírko /OPEN GATE, GET CHICKEN, GET CHICKEN FEATHER/. Nyní musíš z domu ven. Pozor, sestup ze skály je pěkně složitý, radím často používat SAVE! Na úpatí skály jdi 2x na západ, přijdeš do pouště. Meduze ukaž zrcadlo /SHOW MIRROR TO MEDUSA/, čímž se jí zbavíš. Jdi na jih, najdeš kaktus /GET CACTUS/ a hadí kůži /GET SNAKE SKIN/. Pak jdi na východ, počkej, až poletí orel a ztratí péro /GET EAGLES FEATHER/. Tento poslední krok budeš možná několikrát opakovat, ale orel se určitě objeví. Dále jdi na východ ke břehu řeky, seber bahno /GET MUD/. Jdi 2x na východ, k okraji moře, vejdi kousek do vody a naber vodu /GET WATER/. Na břehu jdi 2x na sever, vylez po žebříku na molo, jdi na západ, pak na východ, ze stromu seber jmelí /GET MISTLETOE/. Nyní jdi na západ, až uvidíš domek medvědů. Pokud uvidíš medvědy odcházet, pokračuj, jinak se vracej, dokud rodinka neodejde. Vejdi do domu, ze stolu seber ovesnou kaši /GET PORRIDGE/, pokud tam není, najdeš ji později, vylez po schodech, otevři šuplík, vezmi náprstek /OPEN DRAWER, GET SILVER THIMBLE/. Venku před domem se podívej na kytky a naber rosu /LOOK FLOWERS, GET DEW/. Jdi na západ, pak na sever. U kořenů stromu je otvor, strč do něj ruku, objeví se žebřík /LOOK IN HOLE, PUT HAND IN HOLE/. Pozor, zase jedno z míst, kde se vyplatí uložit pozici. Vylez po žebříku do obydlí loupežníků. Ti by měli spát, seber jim váček na stole /GET PURSE/. Pokud nespí, zmiz a scénku opakuj. Nyní používej na rychlejší cestování mapku. Podívej se na mapu /LOOK AT MAP/ a ukaž šipkou na vesnici. Dostaneš se ke krámku. Otevři dveře, seber psí chlup a kup váček, sůl, rybí olej a sádlo /OPEN DOOR, GET DOG HAIR, BUY POUCH, SALT, FISH OIL, LARD/. Opět se podívej na mapu a ukaž na horu. Ocitneš se na úpatí hory, musíš opět vylézt nahoru , znovu doporučuji SAVE! Vejdi zpět do domu, do své komůrky, vše ulož /DROP ALL/, ale vezmi si s sebou ovoce /GET FRUIT/. Jdi do kuchyně, ve 30:18 se objeví čaroděj. Je strašně hladový, zajdi do jídelny a dej mu ovoce /GIVE FRUIT TO MANNANAN/. Ten vše sní a zmizí. Dojdi před dveře čarodějovy ložnice a počkej do 35:19, kdy ti kouzelník sdělí, že si jde schrupnout. Na cestě do svého pokoje chyť kočku, vytrhni jí chlup /GET CAT, GET CAT HAIR/, ve svém pokoji všechno seber /GET ALL/ a jdi do čarodějovy studovny. Známým způsobem seber kouzelnickou hůlku, otevři padací dveře a slez do laboratoře. A nyní přichází čas k prvnímu velekouzlení! Otevři čarodějnickou knihu na straně II. /OPEN BOOK PAGE II/. Vyrobíš recept na porozumění řeči zvířat.
Návod /jen anglicky/: Složení: one small feather from a bird, /kuřecí brčko/, one fult of fur form any animal /psí chlup/, one dried reptile skin /hadí kůže/, one rounded spoonful of powdered fish bone /rybí moučka/, one thimbleful of dew /náprstek s rosou/, one magic wand /kouzelnická hůlka/.
Postup: PUT FEATHER IN BOWL, PUT THE FUR IN THE BOWL, PUT THE REPTILE SKIN IN BOWL, ADD SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE, PUT A THIMBLEFUL IN THE BOWL, MIX WITH HANDS, SEPARATE MIXTURE IN TWO PIECES, PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS
/recituj tyto verše/:
Feather of a fowl and bone of fish,
Molded together in this dish,
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land
(mávni kouzelnou hůlkou)
Nyní budeš rozumět řeči všech živých tvorů, pokud budeš mít těsto v uších.
Další kouzelnická výroba pokračuje na straně IV /OPEN BOOK PAGE IV/. Naučíš se létat jako orel nebo jako moucha.
Složení: one tail feather form anz eagle /to become eagle/ - orlí pero, one pair of flz wings /to become a fly/ - muší křídla, one pinch of saffron, rose petal essence, one magic wand.
Postup: PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE
/recituj tyto verše/:
Oh winged spirits, set me free,
Of earthly bindings,just like thee.
In the essence, behold the might
To grant the precious gift of flight
(mávni kouzelnou hůlkou)
Nyní máš kdykoliv použitelnou esenci na létání, když ji chceš použít, namoč orlí pero do esence, abys byl orlem, nebo namoč muší křídla, abys byl mouchou /DIP THE EAGLE FEATHER IN ESSENCE nebo DIP THE FLY WINGS IN ESSENCE/ Po čase esence přestane sama účinkovat, používat ji můžeš, dokud ji nevypotřebuješ.
A do třetice: naučíš se přeměnit kohokoliv v kočku. /OPEN BOOK TO PAGE XXV/
Složení: One half cup mandrake root powder /kořen z mandragory/, one small ball of cat hair /kočičí chlupy/, two spoonfuls of fish oil /dvě lžíce rybího oleje/, one magic wand /kouzelnická hůlka/.
Návod: PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN BOWL, PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL, PUT TWO SPOONS OF FISH OIL IN BOWL, STIR THE MIXTURE WITH SPOON, PUT THE DOUGH ON TABLE, PAT THE DOUGH INTO A COOKIE /LET HARDEN ON TABLE/
/recituj tyto verše/:
Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline form the one who eats
this appetizing magic treat
(mávni kouzelnou hůlkou)
A to je koláč, který toho, kdo jej sní, promění v kočku, navždy! Pro tuto chvíli je kouzlení dost, podívej se na mapu /LOOK MAP/ a ukaž na úpatí hory. Jdi na východ a na sever ke vchodu do jeskyně. Proměň se v orla /DIP EAGLE FETHER IN ESSENCE/ a nanaviguj se na pavouka.
Když vletíš do jeskyně, opět se proměníš v sebe sama. Jdi na sever do jeskyně, vyslechni Oraculum a dostaneš ambrový kámen. Vyjdi z jeskyně a dej se na západ. U malého vodopádu vyslechneš rozhovor dvou ptáčků, který se tě též týká. Pokud ještě nemáš ovesnou kaši /PORRIDGE/, jdi na sever k medvědímu domku. Dovnitř můžeš, jen když budou vycházet, jinak musíš do scénky vejít znova. Na stole seber kaši /GET PORRIDGE/, a vydej se na západ. Napadnou tě lupiči a vše ti seberou. Jdi na sever ke stromu banditů, seber suché žaludy /GET DRIED AORNS/. Strč ruku do otvoru /PUT HAND IN HOLE/, vylez po žebříku. Nahoře seber váček, otevři truhlici, vše seber a slez /GET PURSE, OPEN BIN, LOOK AT BIN, GET ALL/. Jdi na východ a pak na sever, na úpatí hory. Staň se opět orlem /DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE/, orla znovu naviguj na vrchol hory, vejdi do domu. Jdi do čarodějovy studovny, zavři padací dveře, zastrč knihy /PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET, PUT MAGIC WAND IN CABINET/. Jdi do svého pokoje, dej koláč do kaše /PUT COOKIE IN PORIDGE/, vše ulož, jen koláč s kaší vezmi do kuchyně. V 1:02 se objeví Manannan, bude mít opět hlad. Dej mu kaši /GIVE PORRIDGE TO MANANNAN/ a ten se změní v kočku a je od něj konečně pokoj. Jdi do svého pokoje, vše seber /GET ALL/. Jdi do studovny, vezmi si magickou hůlku /OPEN CABINET, TAKE MAGIC WAND/, opět otevři padací dveře a slez do laboratoře. Je čas na další kouzlení /OPEN BOOK TO PAGE VII/, naučíš se teleportovat. Složení: one spoonfull of salt grains /sůl/, one sprig of dried mistletoe /jmelí/, one smooth rounded stone of of unusual colour /ambrový kámen/, one magic wand.
Návod :Grind a spoon of salt in a mortar /with a pestle/, grind the mistletoe in the mortar, rub the stone in mixture, kiss the stone.
/recituj tyto verše/:
With this kiss, I thee impart,
Power must dear to my heart.
Take me now from this place to hither,
To another place far thither.
(mávni kouzelnou hůlkou)
Nyní máš teleportovací prášek, když pohladíš kámen /RUB STONE/, přenese tě z jednoho místa na jiné. Ale pozor, když takto utíkáš před nebezpečím, neznamená to, že se neoctneš v jiném maléru.
Pokračujeme ve výrobě kouzelnických pomůcek /OPEN BOOK TO PAGE XIV/, naučíš se vyrobit hluboký spánek. Složení: three dried acorns /žaludy/, one cup of nihgtshade juice, one magic wand, one empty pouch /prázdný váček/.
Návod:Grind the acorns in a mortar with a pestle/, put the acorn powder in a bowl, put the nightshade juice in the bowl, stir the mixture with a spoon, light a charcoal brayier, heat the mixture on the brazier/boil the mixture until the nightshade juice is almost gone, then remove from the heat/, spread the mixture on a table /wait until dry/.
/Recituj tyto verše/:
Acorn powder ground so fine
Nightshade juice like bitter wine,
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep
(mávni kouzelnou hůlkou a vlož prášek do pytlíčku)
Nyní máš uspávací prášek, který použiješ na temném, vlhkém místě, kde ho vysypeš na zem a zarecituješ verše: Slumber, henceforth!
Další kouzlo dokáže vyvolat bouři /OPEN BOOK TO PAGE LXXXIV/. Složení: one cup of ocean water /slaná voda/, one spoonful of mud /bláto/, one pinch of toadstool powder, one magic wand /kouzelnická hůlka/, one empty jar /prázdná sklenice/.
Návod:Put the cup of ocean water in bowl, light a charcoal bryier, heat the bowl on the brayier /heat slowly, but not to boiling, then remove from heat/, put a spoon in the bowl, add a pinch of toadstool powder, blow into the hot brew.
/Recituj tyto verše/:
Elements from the earth and sea,
Combine to set heavens free.
When I stir this magic brew,
Great god Thor,I call on you.
(mávni kouzelnou hůlkou)
Máš kouzlo na vyrobení bouře, abys prášek aktivoval, rozetři jej prstem a zarecituj: Brew of storms, churn it up! Bouře po čase sama přestane, když ji chceš zastavit, recituj: Brew of storms, Clear it up!
Nyní se naučíme stát se neviditelným.
Složení: one jar of lard /sádlo/, one cactus /kaktus/, one spoonful of cactus juice /šťáva z kaktusu/, two drops of toad spittle /žabí slina/, one magic wand /kouzelnická hůlka/.
Postup: Cut the cactus with the knife, squeeze the cactus juice on spoon, put the cactus juice in the bowl, put the lard in the bowl, add two drops of toad spittle, stir the mixture with a spoon.
/Recituj tyto verše/:
Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace
(mávni kouzelnou hůlkou a nalij elixír do prázdné lahvičky od sádla)
Máš prostředek k tomu, abys byl neviditelný, ale pozor, účinkuje jen tam, kde je oheň a mlha. Účinek se dostaví, když si potřeš mastí tělo /RUB OINTMENT ON BODY/. Neviditelný budeš jen krátce, množství stačí jen na jedno použití. Tak, to je vše kouzelnické a teď hurá do dalšího děje. Na mapě ukaž na vesnici, vejdi do hospody, promluv s námořníky /TALK SAILORS/, a kapitánovi dej zlato /GIVE GOLD TO CAPTAIN/. Jdi na molo, vejdi na loď, staneš se náhle zajatcem. V kabině jdi na východ, seber malou krabičku /GET SMALL BOX/, poslechni si myší rozhovor, jdi na západ, polož krabici, 2x na ni vyskoč a vylez na žebřík /DROP BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON LADDER/. Po žebříku vylez a jdi na západ do kapitánovy kajuty. Jestliže je uvnitř, musíš celou scénu zopakovat. V kajutě otevři truhlu, všechny své věci si vezmi a truhlu zavři /OPEN CHEST, LOOK IN CHEST, TAKE ALL, CLOSE CHEST/. Vrať se do podpalubí, jdi na východ a seber lopatu /GET SHOVEL/. Nyní vyčkej, než námořníci ohlásí zemi na obzoru a než vyhodí kotvu. Pak vše uspi /PUT SLEEP POWDER ON FLOOR/, vyjdi z podpalubí /JUMP ON BOX 2x,JUMP ON LADDER/ a zarecituj verše, abys uspal posádku. Vyjdi na palubu a skoč do vody. Plav na východ a uvidíš kapitána, plav rychle na sever, aby ses zachránil, a hned zpět na jih. Kapitán je pryč. Prohlédni si palmu /LOOK PALM TREE/, napočítej pět kroků na východ, kopej /DIG/ a najdeš poklad. Jdi na sever, na východ, na sever až na konec cesty. Nyní lez nahoru na západ a na sever na skálu. Pak jdi na východ, budeš na druhém konci cesty. Staň se orlem /DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE/, naviguj ptáka na sever a na východ, až mineš jeskyni a uvidíš sněžného muže, leť na jih a stan se sám sebou. Jdi dolů, k první jeskyni vlevo, vejdi dovnitř a ven vyjdi východem co nejvíce vpravo. Slez po stěně dolů, vejdi znovu do jeskyně, a na druhém konci vyjdi ven. Opět polezeš ke skále, musíš se dostat k prostřední jeskyni, to je tvůj cíl! Po stezce jdi na východ, na konci vejdi do jeskyně, vylez po schodech nejprve na východ a pak na západ. Jakmile vylezeš z jeskyně, zneviditelni se /RUB OINTMENT ON ME/ a jdi na západ. Jsi neviditelný a drak tě neuvidí.Vyvolej bouři /STIR STORM BREW WITH FINGER/ a zarecituj patřičné verše, čímž zničíš draka. Promluv s Rosellou a rozvaž ji /TALK ROSELLA, UNTIE ROSELLA/. Jdi na východ, dívka tě bude následovat, dolů po schodech, na západ, pak na sever a jste v zámku. A konec, úplný Happy end.

Cpt. Vlada

SPACE QUEST IV

Alespoň jednou se pozorně podívejte na intro, ne snad kvůli grafice nebo hudbě, ale abyste dobře pochopili o co ve hře jde a proč začíná ve Space Questu XII!

XENON,
Space Quest XII - Vohaul's Revenge II:
Začínáte v jakýchsi troskách něčeho, co kdysi býval váš domov. Je tu však změna: praští vás přes oko jakýsi napůl shnilý pán. Nepřibližujte se k němu, protože je to Kyborg a udělal by z milého hrdiny mrtvolu. Jděte doprava a vezměte kus lana. Jděte do horní části obrazu a projděte mezi sloupy napravo. Použijte lano. Až bude králíček uprostřed lana, zatáhněte za jeho konec. Jděte dva obrazy doleva a seberte PocketPal z přístroje. Jděte jednou nahoru a dvakrát vpravo. Tam použijte mříž od kanálu a v místnosti pak seberte nádobu. Dále použijte ovládací panel (je pod ubrusem). Měl by se objevit hologram znázorňující zajímavý příběh. Otevřete dveře vlevo dole a ocitnete se ve stoce. Jděte doleva a dolů. Měl by vás následovat nějaký zelený sliz. Jděte doprava a nechte sliz kolem vás projít. Pak ho opatrně následujte a použijte na něj nádobu. A je to! Nyní jste šťastnými majiteli nějakého odporného slizu výborných vlastností. Jděte doleva a použijte žebřík. Počkejte až kosmické plavidlo přistane a opustí ho všichni příslušníci policie (Sequel Police - SP). Jděte k němu a pak doprava. Vlezte si do otvoru pro podvozek a nechte se odvézt lodí do jakési kupole. Jděte doleva a počkejte, až příslušník SP opustí svůj „bourák". Jděte do lodi (použijte ji). Ze všeho nejdříve se podívejte na znaky na konsole vpravo (jsou potřebné později pro návrat na toto místo). Napište kterýkoli z nich + stiskněte Enter. Totéž ještě jednou a už se nesete k Estrosu, kde jsou samá děťátka...

ESTROS,
Space Quest X - Latex Babes of Estros:
Jděte doleva a do levé části obrazu a všimněte si stínu nějakého ptáka letícího nad vámi. Projděte se doprava a dolů. Až vás velký pták upustí do svého hnízda, spadne vedle vás jeden SP mužík. Doporučuji ho „použít". Na papírku, který u sebe měl najdete tři znaky z kódu do Ulence Flats, SQ1. Jděte do pravé dolní části hnízda a co se nestane, vypadnete. Následovně jste chycen neslavnými děťátky. Když budete dělat co řeknou, vezmou vás do jejich úkrytu. V momentě, kdy vás budou chtít mučit, budou vyrušeni Mořským Slimákem (Sea Slug). Až bude útočit na vaši postavičku, dvakrát použijte pravou část židle. Popadněte vzduchový zásobník a použijte ho na Slimáka. Děťátka jsou vám velmi vděčná a vezmou vás nakupovat do Galaktické Galerie...

GALAXY GALERIA,
Space Quest X - Latex Babes of Estros:
Děťátka vám okamžitě zdrhnou, ale jedno ztratí svou ATM kartu. Vezměte si ji a postavte se na transportní pás doleva. Počkejte až se dostanete k velkému a vysokému obchodu. Tam si promluvte s úředníkem a kupte si nové šaty (dejte mu „peněženkoid" z inventoráře). Jděte pryč, opět se postavte na pás a dojeďte k Monolith Burger. Promluvte si s „mužem" a zeptejte se na práci. Pak pracujte tak dlouho, než si vyděláte $26 nebo arkádu přeskočte. Až vás vyhodí, jděte za cigárem, které je po vás ošklivě mrštěno, a seberte ho. Jděte do obchodu se softwarem (Software Shop) a vezměte si knížku rad na SQIV z bedny s levným zbožím. Tužkou si objasněte všechny rady. Důležité jsou však jen první tři koordináty do Ulence Flats, SQ1 a kód do programovací komory. Za knížku zaplaťte a odejděte. Jděte do Sack's a promluvte s úředníkem. Přestrojen za ženu jděte k přístroji ATM (nalevo od softwarového kšeftu) a vložte do něj kartu. V Sack's v převlékárně se opět přestrojte za opravdového chlapa. Zamiřte do herny (Arcade Hall). Mohli byste si zahrát Ms. Astro Chicken, ale naštěstí to není nutné. Jděte do pravé části herny a čekejte. Až přiletí SP, ujistěte se, že jste nezapomněli jít dolů. Jděte do Skate-O-Rama v prostředku haly a pokuste se vyplavat nahoru, aniž by vás SP dostali. Teď směr dolů a doprava. Vraťte se do herny a znovu ukradněte loď (použijte ji). Napište si znaky na obrazovce, protože se sem ještě budete muset vrátit. Teď napište koordináty do Ulence Flats, SQ1. První tři z hintbooku k SQIV a zbývající z papírku od SP kamaráda. Pak stačí jen Enter a...

ULENCE FLATS,
Space Quest I - The Sarien Encounter:
Jděte dolů a do baru k ošklivým chlapíkům. Oni vás vyrazí, protože to prostě nemohou vydržet - jste ve VGA. Venku vezměte jejich „kola" a utečte. Až budou chlapíci pryč, vraťte se k baru a seberte zápalky na levé straně. Pak se vraťte ke svému korábu a dávejte pozor, aby vás monochromatičtí hoši nechytli. Napište koordináty do Xenon, SQXII a leťte tam...

XENON,
Space Quest XII - Vohaul's Revenge II:
Jděte doprava a použijte sliz na dveře od sklepení. V tunelu přepněte do inventoráře a zapalte cigáro. Hodíte ho na zem a v kouři budou vidět laserové paprsky. Podívejte se na konsolu vpravo. Nyní můžete napsat číslo, odpovídající tomu, v jakém budou lasery rotovat. Správné hodnoty jsou: 156 pro první, 024 pro druhý a 108 pro třetí. Teď můžete do laserů vstoupit a projít do Super Počítače. Musíte si pospíšit, protože bezpečnostní moduly jsou vám v patách. Na zábradlí vlevo je vidět konsola, podívejte se na ni a všimněte si, že je na ní jakási zástrčka. Za pomoci vašeho pronajatého vozidla se vypravte zpět do herny a v obchodě Radioshock Electronics kupte správnou zástrčku (je v menu elektronické součástky, za PocketPal). Vraťte se zpět k onomu zábradlí, v inventoráři použijte králíčka, vezměte baterii a zapojte ji do PocketPala. Odejděte z inventory a použijte PocketPal na konsolu. Blikající šedý obdélníček jste vy a zelené čtverečky jsou bezpečnostní moduly. Musíte se dostat do programovací místnosti vlevo dole na mapě. Rychle "quitněte" z PocketPala, než vás dostane modul a jděte: nahoru, doleva, dolů (po levých schodech), počkejte až se vpravo objeví modul a jděte znovu nahoru. Teď jděte do programovací místnosti: doprava, dolů, doleva, doleva. Na dveřích je tam další panel. Podívejte se na něj a napište správný kód z hintbooku: 6965847669. Další věc, kterou uvidíte, je okno s těmito ikonami: BRAIN, DROID, LSL4, KQXLII, SQIV a záchod. Dejte všechny ikony do záchodu kromě ikony SQIV (spláchnutí LSL4 a KQXLII není nutné). Formátování Super Počítače právě začalo. Opusťte okno. V levém rohu se můžete podívat kolik času zbývá. Už nejsou žádné moduly. Znovu zapojte svého PocketPlala na konsolu a Vohaul vám řekne něco nepěkného o vašem synovi, Rogerovi jr. Pryč z PocketPala a doprava, doprava, nahoru, doleva, dolů, doleva do výtahu, nahoru, doprava a do místnosti (uf...). Jděte k Rogerovi jr. a zažeňte ho zpět do paprsku. Když tam bude použijte žebřík. Až budete zpět budete mít disketu Vohaul/Roger vyhozenou. Použijte ji na zvednutou konsolu. Stiskněte BEAM UPLOAD, DISK UPLOAD, ROGER JR, BEAM DOWNLOAD. Myšlení Rogera juniora bude vráceno do jeho těla. Je velmi šťasten a ukazuje vám fotku vaší budoucí ženy. Potom vás posílá zpět do Space Questu IV - Roger Wilco and the Time Rippers, a tak to končí tam, kde to celé začalo.

MAXWARE, přeložil JOHNSON

RETURN TO PHANTOM™

VÝŇATEK ZE SEŠITU, PRAVDĚPODOBNĚ DENÍKU, NALEZENÉHO V ROCE 2031 PŘI PŘESTAVBĚ PAŘÍŽSKÉ OPERY.

Píše se rok 1993. Je to právě dnes, kdy bude v Pařížské opeře uvedena opera „Don Juan Triumphant“. Tuto operu napsal prý v roce 1883 muž jménem Erik. Prostě Erik. Mnohem známější však byl jako Fantom opery.

Byl jsem jedním z těch mála šťastlivců, kteří sehnali na tuto premiéru lístky. Nyní sedím ve své lóži a napjatě čekám na začátek představení.

Již přichází dirigent, uklání se a obecenstvo tomuto muži, jednomu z nejlepších světových dirigentů, hlasitě tleská. Opona se zvedá. Opera právě začíná. Na scénu vystupuje prostá dívka v bílých šatech s kyticí v košíku.

Vtom zazněl doprostřed hrobového tich výkřik plný strachu. Těžký starodávný lustr se utrhl a spadl přímo doprostřed zaplněného hlediště. Lidé zpanikařili a jeden přes druhého se začali cpát k východu z budovy. Nebýt několika jedinců, co si zachovali chladnou hlavu, mohla skončit dnešní tragédie mnohem hůř. Já jsem v divadle zůstal až do úplného konce. Snad to zavinilo moje povolání. To mi ostatně připomíná... promiňte, ještě jsem se nepředstavil. Jmenuji se Raul Montand a jsem detektivem Sureté. Mimo to jsem velkým obdivovatelem hudby, ale nejvíce miluji operu.

U spadlého lustru seděl zdrcený ředitel opery, mimochodem můj starý přítel. Poděkoval mi za pomoc při organizaci zpanikařeného davu a jménem ředitelství Pařížské opery mě požádal, abych dnešní události předběžně vyšetřil. Chtěl se se mnou také poradit, co si počít nyní. Z jeho slov jsem vyrozuměl, že si myslí, že pád lustru nebyl zaviněn náhodou, ale že to byl zločin. Tento zločin musel spáchat nějaký blázen, naprosto stejná tragédie se totiž odehrála přesně před stodvanácti lety roku 1881 zde v opeře. Poskytl mi také informace o tehdejším pachateli. Tenkrát lustr odřízl jakýsi Erik, který miloval zpěvačku Christine Daeé. Ta však milovala vikomta de Chagny a to dohnalo Erika k zločinu. Vikomt de Chagny se jmenoval stejně jako já, Raul. Erikovy kosti se našly později v katakombách pod operou současně s partiturou opery „Don Juan Triumphant“. Přesně tou, která měla mít dnes svou premiéru. Všechny Erikovy věci jsou uloženy ve vitríně v operní knihovně.

Pan Brie, tak se totiž můj přítel ředitel jmenoval, mi dále doporučil, abych si promluvil s jakýmsi Charlesem, kterého najdu v zákulisí na jeho pracovišti. Smluvili jsme si pak schůzku u něj v pracovně, kde prodiskutujeme další postup při řešení tohoto zločinu, neboť i já začínám věřit, že nešlo o náhodu a můj kriminalistický instinkt mě málokdy klame.

Nyní však musím najít onoho Charlese.

Šel jsem tedy doprava, směrem k jevišti. Skrz malé dveře, používané muzikanty, jsem se dostal do technické místnosti pod jevištěm. Jediné dveře, které vedly z této místnosti dál, však byly zamčené. Zkusil jsem proto vylézt po schodech ve snaze, že se skrz budku nápovědy dostanu na jeviště. Když jsem již chtěl zanechat marných pokusů dostat se na jeviště, uviděl jsem jakousi postavu v dlouhém černém plášti s podivnou maskou na obličeji, jak se zvláštním šoupavým krokem plíží po jevišti. To musel být on. Ten šílenec, co si hraje na Fantoma opery či na jeho Ducha. Nyní jsem již úplně přesvědčen, že události dnešního večera nebyly zaviněny pouhou náhodou a jejich příčinou je právě tento blázen. Zvuk jeho kroků na prknech, která znamenají svět, si budu pamatovat až do konce života. Bohužel moje snaha dostat se rychle na jeviště se minula účinkem a já jsem málem spadl ze schodů. Ač je to divné, v mém dalším pátrání mi to velmi pomohlo, neboť jsem si všiml malé páčky vedle zamčených dveří. Když jsem za ní zatáhl, otevřelo se v jevišti, v této místnosti vlastně na stropě malé propadliště, používané asi při některých představeních.

Po přistavených schodech jsem se snadno dostal až na jeviště. „Fantom“ tam však již nebyl. Místo něj jsem v zákulisí našel Charlese. Dali jsem se do řeči a on mi pověděl něco o své práci a o historii opery. Katakomby pod operou byly prý jeden čas používány jako vězení, nyní jsou však již zazděny, aby se nepřihodilo žádné neštěstí.

Stejně jako ředitel tvrdí, že lustr nespadl náhodou, protože byl pevně přivázán a zkontrolován. V době neštěstí ale byli všichni zaměstnanci opery na svých místech, takže jsou mimo podezření.

Dále jsem se dozvěděl, že některé baletky toho „Ducha opery“ viděly. Já ho však viděl a slyšel také a myslím si, že je to obyčejný člověk z masa a kostí. Jako první ho prý viděla Julie Giry, mladá, zato velmi nadaná baletka se kterou si mohu promluvit v její šatně. Další zajímavou osobou je Christine Florent, zpěvačka působící zde v opeře. Neustále prý cvičí, takže se v současné době bude určitě nacházet v její šatně, což je přesně o patro výš, než šatna Julie Giry.

Vydal jsem se tedy zákulisím směrem k šatnám. Když jsem procházel okolo točitých schodů, málem mi na hlavu spadl pytel s pískem. Podíval jsem se nahoru a spatřil jakýsi pohyb. Pěkně rozčílený jsem vyběhl nahoru. Prozkoumal jsem celý ochoz nad jevištěm, ale nikoho jsem nanašel. Zdálo se mi sice, že mě někdo pozoruje, a že jsem zahlédl jakýsi pohyb, ale nikde nikdo. Prohlédl jsem si také upevnění lustru.

Mimo zřetelných známek uříznutí nosného lana jsem ještě ke všemu našel vzkaz adresovaný mě. To mi připadlo divné, a co bylo ještě divnější, podepsán byl iniciálami shodnými s prvními písmeny „Ducha opery“. V dopise se pravilo něco o pomstě, která dopadne na mou hlavu. Cestou zpět jsem si povšiml jakýchsi barevných skel, pravděpodobně používaných osvětlovači při tvorbě barevného osvětlení.

Nyní jsem se tedy vydal promluvit si jak s Julií Giry, tak i s Christine Florent.

Julie, kterou jsem opravdu našel v její šatně jak cvičí, mi pověděla o tom, jak viděla „Duch opery“, i o jejích snech, kde ho také někdy vidí. Nejsou to prý pěkné sny. Má to asi souvislost s tím, že její babička, zaměstnankyně opery ve Fantomových letech, byla Fantomovou prostřednicí pro komunikaci s okolním světem. Fantom zanechával ve své lóži vzkazy, které ona nacházela a taktéž ho několikrát viděla. „Duch opery“ je muž v černém plášti, na obličeji nosí podivnou bílou masku. Pověděla mi i příběh „opravdického“ Fantoma, Erika, jak se opravdu stal v roce 1883. Erik miloval zpěvačku Christine Daeé, která však jeho lásku neopětovala a milovala vikomta de Chagny. Po tragických událostech, které se v opeře staly, odcestovala i s vikomtem neznámo kam. Po opeře se však také šušká cosi o příbuznosti mezi Christine Daeé a Christine Florent. Musím se na to zeptat Christine, ačkoliv to s vyšetřováním asi moc nesouvisí. Julie však tvrdila, že toto by mohl být jeden z možných důvodů znovuobjevení Fantoma.

Když jsem vcházel do Christininy šatny, všiml jsem si požární sekery visící na zdi. Zaklepal jsem tedy a vstoupil. Christine byla ráda, že mě vidí, protože jak sama řekla, má z Fantoma strach. I ona totiž dostala dopis podepsaný stejně jako ten pro mě. Pisatel v něm opět píše, aby si dala pozor a o pomstě, která se blíží. Pomsta za to, že nechala bezbranného člověka zemřít osamoceného v katakombách. Ani její milenec ji tentokráte nezachrání. Tak jak jsem nerozuměl dopisu pro mě, byl tento ještě mnohem zamotanější.

Fantoma samotného sice Christine ještě neviděla, ale i jí se o něm zdají hrůzostrašné sny. V těch snech Fantom opět vystupuje jako shrbený muž v černém plášti a s bílou maskou na obličeji.

Zeptal jsem se jí také na její příbuzenství s Christine Daeé. Nijak to nevyloučila a dokonce si myslí, že by na tom mohlo něco být. To by také částečně rozmotávalo ten podivný dopis.

Strašně se chudinka bála, a než jsem odešel, musel jsem jí slíbit, že se určitě vrátím.

Konečně tedy nastal čas promluvit si o všem s ředitelem a ujasnit si všechna fakta.

Ředitel také dostal dopis s tím tajemným podpisem. Už toho musí mít chudák asi dost. Vypadá pěkně zbědovaně. V dopise se tentokrát píše, že opera nedostala povolení autora k uvedení opery „Don Juan Triumphant“. Nevěděl co si o tom myslet. Poté, co jsem mu pověděl o atentátu na mě, zbledl a málem omdlel. Není divu, vždyť takovéto události se zde v opeře neodehrály nejmíň sto let.

Zanechal jsem tedy pana Brie v jeho pracovně, aby se trochu zotavil z tohoto šoku a ještě jednou jsem šel projít celou operu, jestli jsem někde něco nepřehlédl, nebo nezapomněl. Nejdříve k pokladnám. Všechny byly zavřené. Šel jsem tedy do zákulisí a po točitých schodech jsem sestoupil dolů do jakési zamčené místnosti. Sešel jsem ještě jedno patro a vše důkladně prozkoumal.Ještě jednou jsem prošel celou operu, sebral vše, co jsem považoval za nutné a co mě pozornosti až dosud unikalo.

Také jsem se stavil na kus řeči u Julie a Christine. Naštěstí zatím nic nového. Opět jsem se tedy vydal k řediteli.

Cestou jsem se ještě stavil u lóží. Všechny byly opět důkladně zamčené. Dále jsem si prohlédl operní knihovnu. Tam jsem zjistil, že někdo rozbil vitrínku a ukradl všechny věci nalezené v katakombách. V knihovně jsem našel knížku od madam Giry, babičky Julie, kde je sepsán příběh Erika, Fantoma opery.

Když jsme s ředitelem probírali všechna fakta, včetně vykradené vitríny, zaslechl jsem v dálce ženský výkřik. Dostal jsem strach o Christine a o Julii. Vydal jsem se tedy co nejkratší cestou k jejich šatnám. Asi po pěti minutách jsem se octl před šatnou Christine. Rychle jsem vrazil dovnitř. Christine ležela mrtvá na podlaze a na pohovce usedavě plakala Julie. Když se kapku uklidnila, řekla mi, že viděla Fantoma, jak utíká po točitých schodech nahoru. Měla strach a šla se proto podívat sem, na Christine, kterou však našla již mrtvou.

Vydal jsem se pronásledovat Fantoma. Tentokrát mi ten vrah neuteče. Když jsem byl nad jevištěm, vrhl se na mne z úkrytu Fantom. Po krátké rvačce mě shodil dolů přes zábradlí. Cítil jsem jak padám a mé myšlenky zalétly k požární sekeře u Christininy šatny. Pak jsem ztratil vědomí.
Probudil jsem se na jevišti. Nade mnou se skláněly dvě neznámé tváře. Jedna tvář patřila staršímu muži a jedna mladé ženě. Ta mi připomínala Christine Florent, jen měla dlouhé vlasy.
Po chvilce zmatených otázek, zmatených odpovědí a ještě zmatenějších pohledů jsem pochopil, že se píše rok 1881 a že mě mě považují za vikomta Raula de Chagny. Když jsem zůstal sám, pro jistotu jsem se štípl, zda se mi to všechno nezdá. Bohužel se mi to nezdálo.
Byl jsem z toho úplně zmatený. A to jsem ještě u sebe neměl nic, co by potvrdilo mou pravou identitu.
Celá opera byla taková jiná, taková nová. Vydal jsem se tedy na prohlídku opery. Za oponou se povaloval jakýsi hák. Sebral jsem ho, třeba se ještě bude hodit. Nejprve po točitých schodech dolů. Co jsem to našel? Osvětlovací rám? Ale co dělá tady, na konci devatenáctého století? Pravděpodobně se mnou propadl časovou dírou. Někde se tu asi budou povalovat další. Raději ho vezmu, zbytečně by zamotal hlavu lidem zde, i našim historikům.
I petrolejka by se mohla hodit, zvlášť když nevím, jak je to tu s osvětlením.
O další patro níž jsem našel lano. Párkrát jsem se pokusil losovat, jak jsme to dělali v dětství, ale moc mi to nešlo. Nyní tedy na místo mé vraždy.
Tentokrát byl Fantomův úkryt prázdný. Vida, další osvětlovací rám. To by mě zajímalo, co by si s ním v této době počali. Lustr byl na svém místě. Trochu mě to překvapilo, ale pak jsem si uvědomil, kde vlastně jsem. Dokonce se na něj dá vlézt. Byl by to dobrý úkryt. To si musím zapamatovat. Další barevné plexisklo se válí kus nalevo. Kolik jich to ještě asi bude? Půjdu se podívat od šaten, kde se za stodeset let seznámím s Christine Florent, a kde bude o několik hodin později zavražděna Fantomem opery. Tyto mezičasové myšlenky mi pěkně zamotávají hlavu.
Nejprve tedy po točitých schodech dolů. Cestou jsem našel další plexisklo. Doufám, že je to již poslední. Obě šatny byly zamčené. No nic, půjdu si tedy alespoň promluvit s nynějším ředitelem a pokusím se z něj dostat odpovědi na otázky, které mi doposud zůstávají skryty. Ale jak? Má obvyklá cesta skrz padací dveře na jevišti a následně po schodech je nemožná. Padací dveře jsou zavřené. Naštěstí, dveře v místnosti pod jevištěm, které byly, vlastně teprve budou zamčené, jsou nyní odemčené. Cesta je tedy volná.
U schodů sedí jakýsi mladík. Jmenuje se Jaques a ostatně jako každý mě považuje za vikomta de Chagny.
Vyprávěl mi o své práci a o svém životě. Když byl malý, znal prý toho, kdo je nyní Fantomem, Erika. Je to prý vynikající architekt, který jistou dobu působil v Persii, kde se naučil stavět různé pasti, tajné chodby a bludiště, takže katakomby pod operou, které jsou jeho domovem budou těmito architektonickými „úpravami" přeplněny.
V hledišti není žádný lustr. Ani mě to už moc nepřekvapilo, snad si již zvykám, že žiji nyní a ne tehdy, vlastně potom.

Cestou k řediteli jsem potkal malíře, který zde maluje baletky, ačkoliv tu žádné nejsou, a který o mě ví, že jsem z budoucnosti, ačkoliv nevím, jak to poznal. Dal mi také pár rad do života. Budu si je pamatovat.
Jdu si tedy promluvit s ředitelem. Knihovna je zcela nová a chybí zde vitrína. Ředitel dostal od Fantoma dopis, ve kterém Fantom vyjadřuje přání, aby dnešní hlavní roli ve večerním představení hrála Christine Daeé, a ne Carlotta, až dosud největší hvězda Pařížské opery. Jeho přání má formu vydírání, protože slibuje, že při jeho nesplnění se stane katastrofa. Pak jsme se ředitele zeptal ne Christine, abych se o ní něco dozvěděl, když už jsem její „téměř - snoubenec". Samozřejmě jsem své otázky svedl na ztrátu paměti po pádu, nebudu mu přece vykládat, že jsem spadl z budoucnosti. To by mě asi opravdu nechal zavřít do nějakého ústavu pro duševně choré.
Dozvěděl jsem se také, že Fantom si dopředu rezervoval lóži číslo pět, tak jako na každé představení. Dopis i s penězi našla opět v „jeho" loži madam Giry. To je asi ta babička Julie. Asi si tu jeho „soukromou pozorovatelnu" půjdu prohlédnout.
Na chodbě u balkónů jsem potkal „babičku" Giry. Nyní je však ještě poměrně mladá a docela hezká. Povídali jsem si o Fantomovi a o ní. Zdá se, že i ona, podobně jako ten malíř, ví odkud opravdu jsem. Také jsem jí ukázal předměty, které se do této doby dostaly současně se mnou a ona mi řekla, že se do „své" doby vrátím teprve tehdy, až splním svůj úkol, který je mi zde předurčen.
Pak mi odemkla lóži číslo pět a pustila mě dovnitř. Tam jsem nalezl dopis adresovaný vikomtu de Chagne, to jest v současné době mě. Fantom mě varuje, ať nechám Christine na pokoji, a nestarám se o ni. Podle mě tím myslí, abych nechal Christine jemu. To určitě. Pořádně prohledám místnost, musí zde asi být tajné dveře.
Už jsem je našel, byly důmyslně ukryty v sloupu nalevo a objevil jsem je teprve při důkladném proklepání. Bohužel pro mě, naštěstí pro Fantoma jsou však zamčené.
Šel jsem si tedy alespoň koupit lístek na dnešní představení. Měl jsem sice jen peníze z roku 1993, ale doufal jsem, že mi dají lístek na úvěr. Bohužel, prodavač byl neoblomný a nepohnulo s ním ani jméno vikomta de Chagny. Půjdu si tedy promluvit s Christine a zeptám se jí na Fantoma a jestli bude dnes večer zpívat.
Cestou jsem ji již slyšel cvičit. Již se tedy vrátila a je ve své šatně. Chvilku jsme si povídali. Mluvila o jakémsi tajemném andělovi hudby, kterého jí prý seslal její mrtvý otec, a který jí nyní učí techniku zpěvu. Právě za chvíli má přijít. Vyjádřil jsem přání zůstat s ní. Nesouhlasila, „andělovou" podmínkou je, aby zde byla sama. Šel jsem tedy za dveře, připraven vrazit dovnitř, jen co zaslechnu něco podezřelého. To by mě opravdu zajímalo co se děje. Trochu mě znepokojila, prý se jí také zdá o Fantomovi a já vím, co se stalo, když se o něm naposled zdálo Christine Florent. Ten člověk, neboť ani v nejmenším nepochybuji, že to je člověk, mi začíná vadit. Až do vraždy Christine Florent jsem proti němu neměl nic osobního, šel jsem po něm jen jako inspektor Sureté, ale nyní již překročil hranici.
Zatímco jsem takto uvažoval, zaslechl jsem za dveřmi jakýsi hlas, který nepatřil Christine.
Rychle se musím dostat dovnitř. Ale jak? Vždyť je zamčeno. Na stěně vedle dveří naštěstí stále, vlastně již, visela požární sekera. Strhl jsem ji se stěny a nepříčetný vztekem na Fantoma jsem rozbil dveře.
Opět jsem však přišel pozdě. šatna byla prázdná, nebyl tam ani Fantom, ale nebyla tam ani, a to bylo horší, Christine. Ani při podrobné prohlídce jsem však nenašel tajné dveře.
Ředitel mi nevěří a myslí si, že jsem blázen, a že jsem ty dveře rozbil zbytečně. Uprostřed naší výměny názorů vešla do místnosti k mému údivu Christine. Tvářila se jakoby nic. Tak nevím jsem blázen, nebo se to opravdu stalo?
V pokladně mi Christine rezervovala lístek. V obálce byl i s dopisem pro mě. Nejsem blázen. Fantom ji opravdu unesl, ale pustil ji. Žádá mě, abychom se sešli v zákulisí po skončení představení. Radši bych byl neustále s ní, ale co mohu dělat. Budu tedy na ni dávat pozor z lóže a třeba uvidím i Fantoma. Mám rezervovanou loži číslo devět. Šel jsem tedy k lóžím, ukázal vstupenku madam Giry, která mi odemkla.
...
To se nemělo stát. Již podruhé byla Christine unesena Fantomem. Spustil se na jeviště a zmizel i sní v oblaku dýmu. Nebylo to žádné kouzlo. V dýmu unikli otevřenými dvířkami na jevišti. Zpočátku jsem si myslel, že v tom má prsty i Jaques, ale poté co jsme ho nalezli mrtvého u schodů, jsem zjistil, že jsem ho podezíral neprávem. Naštěstí tam však Fantom ztratil klíč. Třeba s ním půjdou odemknout tajné dveře v jeho lóži.
Dveře šly odemknout a po žebříku jsem se dostal dolů do katakomb. V tom bludišti jsem málem zabloudil a zůstal tam navždy, jako někteří, ze kterých tam zbyli jen kosti. S rozsvícenou lampou jsem si značil cestu a dal se na:
VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD, SEVER, ZÁPAD, ZÁPAD, SEVER, VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD a chodbou na SEVER.
Sebral jsem kostlivcův meč. Při řešení hlavolamu mi pomohla slova madam Giry o Erikově ješitnosti. Nastavil jsem tedy čísla, odpovídající pořadí písmen jeho jména v abecedě.
E - 5, R - 18, I - 9, K - 11
Oddechl jsem si, když se dveře otevřely. Pavučinu za nimi jsem hravě rozsekal mečem, sebraným kostlivcovi.
To jsem ještě nevěděl, že na mně čeká ještě další, tentokráte mnohem těžší zkouška. Poté, co jsem prošel dveřmi, ty se za mnou jakoby zázrakem zavřely, a já jsem zjistil, že se nacházím v místnosti, kde se pod roštem, na kterém stojím, rozhořívá všestravující oheň. Na stěně byla jakási skládačka. Více náhodou než rozumem jsem složil masku Fantoma opery. Padací dveře ve stropě se otevřely. Jak se však dostat nahoru? Já věděl, že se mi ten hák bude jednou hodit. Navázal jsem tedy lano na hák, vyhodil ho poklopem nahoru a vyšplhal do místnosti nad „kotelnou".
Byla to ohromná hala, kde u jedné strany stály nádherné varhany, dlažba byla z mramoru. V popředí stálo podivné křeslo, zdobené jakýmsi divným způsobem. Ne jeho vrcholu byla nasazena rohatá lebka a celé bylo popsáno znaky, které v člověku vzbuzovaly úzkost. Když jsem zkoumal zbytek místnosti, zaslechl jsem z vedlejšího „pokoje" jakési zvuky. Byla to Christine. Dveře však byly zamčené. Zeptal jsem se jí, jak je Fantom otvíral. Pověděla mi, že vždy než vešel, zaslechla hru na varhany. To bude ten správný klíč.
Sedl jsem si tedy ke klaviatuře a vzpomněl si, co jsem kdy slyšel o Erikových oblíbených skladbách. Zahrál jsem tedy Bachovu „Francouzskou suitu číslo 5" a dveře se otevřely.
Již pouhý pohled do vedlejší místnosti mi málem zastavil srdce. Uprostřed stál jakýsi totem, který byl zvrácenost sama. Byl udělaný z lebek, kostí a nechci vědět z čeho ještě, uprostřed však bylo jakési ohromné srdce. Spodní strana byla doslova pokryta lebkami. A co bylo nejhorší, vpravo od totemu stála obrovská lebka, v jejíž mozkovně bylo zasklené lože a na něm ... Christine.
Při bližším ohledání lebky jsem v tom, co hodně dávno bývalo nosem našel klíčovou dírku. Odemkl jsem ji tedy klíčem, ale sarkofág se neotevřel. Nevěděl jsem jak dál. Zhroucený jsem se opřel o stěnu, ale okamžitě uskočil, když jsem si uvědomil, že se opírám o lebku člověka. Jaké bylo mé překvapení, když se lebka pohnula a sarkofág se otevřel. Vzal jsem tedy Christine do náručí, kde se také během chvilky probrala.
Ale ještě nemáme vyhráno. Pryč z místnosti. Vtom vešel na scénu Erik. Když nás uviděl, strašlivě se rozzuřil. Pomocí jakési temné magie po mě vrhl několik ohnivých koulí. Vzpomněl jsem si však na lekce šermu, tasil meč a vrhl se na něj. Byl jsem lepší. Srazil jsem ho do křesla a chystal se mu zasadit úder, který by byl to poslední, co by Fantom ve svém životě viděl. Tam, kde však ještě před chvílí seděl Fantom, byl jen oblak mlhy. Tentokráte to opět byla magie.
Sebral jsem alespoň z varhan partituru jeho opery „Don Juan Triumphant" a vydali jsme se s Christine na útěk z tohoto doupěte zla. Ve vedlejší místnosti jsem sebral pádlo, které jsem použil na útěku lodí. Když už jsme se dostali z katakomb, v té prokleté lóži číslo pět mě praštil do hlavy a já na malou chvíli ztratil vědomí.
Když jsem se probral, Erik ani Christine tam nebyli. Dnes už potřetí mi ji unesl přímo před nosem. Vrhl jsem se k tajným dveřím a vylezl nahoru. Vzpomněl jsem si na lustr. Vlezl jsem tedy tam, a tam jsem také Erika i s Christine našel. Zatímco Christine utíkala, začal další souboj. Byl jsem již vysílen a on mi vyrazil meč z ruky. Začal mě dusit svou holí. Já jsem sebou však trhnul a ani nevím jak jsem se ocitl na něm. Strhl jsem mu masku z obličeje. Ten pohled byl strašlivý. Nejhorší ze všeho, co jsem dnes viděl. Erik se mi vysmál do obličeje, když vtom se lustr utrhl. Zase jsem padal.
Probudil jsem se v roce 1993 na kanapi. Nade mnou se skláněly dvě známé tváře. Jedna patřila řediteli divadla a mému příteli panu Briemu, druhá dívce o které jsem myslel, že je mrtvá, Christine Florent.
Byl jsem z toho zmaten, jako tento den již několikrát. To co bylo nebylo, to co by nemělo, být je. Žádný spadlý lustr, žádná vražda, žádný Fantom. Požádal jsem o chvilku klidu.
Šel jsem se podívat do knihovny. Vitrína byla celá, nerozbitá. Vrhl jsem se ke knihovně a podíval se do knihy od madame Giry. Úplně jiný závěr, než když jsem ji četl minule.
Byl to jen sen, nebo ...?

Dolphine

WIZARDRY 7

Stručný návod ke hře a pár užitečných rad.

Výběr party

Při generaci postavy jsou její bonus body generovány náhodně: není proto na škodu počkat si, až se nageneruje ten „správný“ {velký} počet bonus bodů. Dobré je kolem 10, ovšem můžete dostat až kolem 15. Na počtu bonus bodů také záleží typ postavy, který poté dostanete na výběr, dobré je vybrat si pokud možno všechny členy s magickými schopnostmi, tedy ne bojovníka, ale raději monka, valkýrii nebo ninju.

Kouzla

Dobré je mít hodně postav s ozdravovacími kouzly jako Heal wounds nebo Stamina. Kouzla jako Silence {protivník nemůže kouzlit}, Dispel undead {odčaruje zombíky} nebo Astral gate mohou rychle „zneutralizovat“ celé skupinky protivníků, užívajících své magické síly k tomu, aby vám pomohli co nejrychleji do věčných lovišť. Důležité je vědět, které kouzlo působí na jednotlivce {Divine trap}, na celou skupinu {Toxic vapours}, na všechny {Nuclear blast, Death wish - vřele doporučuji}, která působí jen po dobu jednoho kola boje {Energy blast} nebo po celou dobu boje {Draying cloud}. Různé typy postav mají různou dobu obnovování magických sil, je samozřejmě dobré mít postavy, které to umí rychle : elf, gnome, faerie, rawulf, monk, {občas byste se obnovení sil také nemuseli dočkat}. Co se týče profesí, na začátku je třeba mít kouzelníka a mága, kteří jsou sice trošku neohrabaní, ale mají na začátku dostatek kouzel. Ostatní profese umožňují mít také kouzla, ale až ve vyšších úrovních {levelech} a většinou jich je méně. Takové Word of death {slovo smrti} stačí říci opravdu jen jednou. A co se týká jejich poměrně slabé výzbroje, i pro ně najdete postupem času to správné „ořechové“. Užitečná kouzla pro začátek jsou hlavně tyto :

Kněz : Heal Wounds, Bless, Cure Poison, Silence, Hold Monster

Kouzelník : Energy Blast, Direction, Knock-knock, Magic Missile, Sleep, Wizard's Eye, Fireball

Psionik : Heal Wounds, Identify, Divine Trap, Silence

Alchemist : Heal Wounds, Acid Splash, Cure Poison, Fire Bomb

Create life vytvoří godlzilu, která pak schytá všechno za vás, Confusion přivolá pomoc {vám, ne jim}. Změnu profese {najet na jméno a click} doporučuji s rozvahou, dané postavě totiž spadne level a kouzla, nicméně pokud k tomu dojde v nějakém vyšším levelu, díky tomu, že ve vyšším levelu jsou také odměny za zlikvidované pobudy větší, vše doběhne zpět rychleji, než normálně.

Několik obecných rad

Připravte si slovník, vše, co uslyšíte, co si někde přečtete, si zapisujte !

Lidi jako postavy si raději nevybírejte. Moc nevydrží..

Ukládejte neustále pozici. Kdykoliv, kdekoliv, před otevřením čehokoliv, před vstoupením kamkoliv atd..

Pokud někdo při boji zahyne, zanechte všeho, nahrajte předcházející pozici a zkuste to znovu, {pokud nemáte kouzlo Ressurect, ale i tak by bylo lepší to raději zkusit znovu}. Pokud boj skončí úspěšně, okamžitě uložte pozici a teprve pak odpočívejte {při odpočívání samozřejmě průběžně ukládat}. {vyjímka, potvrzující pravidlo} Nikdy nezabíjejte postavu, u které se napíše také její jméno { např. Brother T'Shober}, pokud o to samozřejmě nejste někým jiným požádáni { Jang T'Rang vám kupříkladu mimo jiné řekne : „..a zabijte to prase gen. Yama“ }, občas se vyplatí je okrást {STEAL}, pokud však zaútočí, tak raději utečte nebo nahrajte starou pozici. Vyplatí se také vyptávat {TALK} na různé věci, kterým nerozumíte a to tak, že napíšete přímo její název, např. Brombadeg. Někdy na tom záleží další postup ve hře. Můžete také obchodovat {TRADE}, čili prodávat nebo nakupovat různé občas velmi užitečné věci : brnění, svěcenou vodu apod.

O tom, zda danou věc potřebujete dále nebo ne, se přesvědčíte tak, že ji nabídnete někomu k prodeji. Jestli se objeví YOU NEED IT, tak ji k něčemu potřebujete.

Vychovávejte ve svých členech specialisty na daný obor ,{skill points} např. na Searching, Artifacts, Mapping atd., mít mapping u všech je zbytečnost, když mapa stačí jen jedna.Nezvyšujte Oratory, Mythology zvyšují se automaticky. Plavání stačí zvyšovat jen do 10, pak se zvyšuje samo při každém vstupu do vody.

Otevírání truhel : dejte INSPECT : kde jsou hvězdičky, takový typ pastí se pravděpodobně vyskytuje víc. Jestliže při prohledávání typu pasti jsou čísla na stejných místech jako byly hvězdičky, mačkejte v pořadí daném čísly symboly pastí {pozor na to, aby při zmáčknutí svítilo zelené světlo}. Rychlost blikání světla lze zpomalit vypnutím turba {na PC}. Pokud chcete mít hru naopak rychlejší, při spuštění turbo vypněte a po nahrání party ho zase zapněte. Pokud se vám kdekoliv objeví nějaká zpráva, toto místo {nebo místnost} prohledejte {lupa - možná objevíte něco zajímavého} nebo zde zkuste použít nějaký důležitý předmět.

Pokud vás někdo někam pro něco pošle a ono to tam už nebude nezoufejte, někdo vás prostě předběhl. On vám to jistě rád vrátí, až ho příště potkáte.

Pokud se kohokoliv zeptáte na RUMORS, za 50 GP vám řekne užitečné věci, proto to zkoušejte na každém, koho potkáte !

Nejlepší kouzelník je jako vždy diskeditor, který „přičaruje“ EXP, magické body, proskočí zdí apod..

Důležitá místa v Guardii

Následuje popis míst, do kterých se dostanete v průběhu hry s radami, jak proniknete přes některé jejich nástrahy {ty složitější samozřejmě, kuchařka na procházení hry to není, procházet jí otrocky bod po bodu by nikoho nebavilo, a také by si to vyžádalo tak desetkrát více prostoru, což není technicky možné}.

Před New City:

V podzemí sledujte pozorně zdi, jsou na nich tajné přepínače. Až budou členové party zkušenější, budou schopni tyto předměty detekovat sami. Mapovací soupravu najdete, když půjdete od místa přistání jižním směrem {kouzlo Direction},

kde vedle vody leží truhla. Přes pole orchidejí se nezkoušejte dostat, až bude vaše parta na dostatečné úrovni, přejde přes pole bez problémů. Jinak toto pole není zajímavé, jen vede k TOWER OF DANE a dále do NYCTALINTHu.

New City:

Stráž se ptá na jméno toho, za kým jdete: najdete ho na svitku v podzemí v [1]. Do Umpani Detache a t'Rang house se dostanete odjinud. Stráž v knihovně lze okrást o knihu, ale ne hned na první pokus, také váš level by neměl být moc malý. Knihovníka se zeptejte na ARCHIVES, dá vám klíč od Old City, v Commended area je vchod. Do musea se dostanete použitím COOPER PENNY, manipulujte s WAND MAJESTIC, až dostanete REBUS EGG. Sekvence barev pro odstranění alarmu z dveří s COLORED LIGHTS je na BLACK WAFER. Dveře otevřete až s použitím CONTROL CARD, viz. dále. Umpaniovi v ARGUS WEAPONRY SHOPPE řekněte BLACK MARKET. Pro přeplavání k soše potřebujete aspoň 10 plavacích bodů. Prozkoumejte sochu, promluvte si s knězem v kostele. Až osvobodíte vězně, nezapomeňte s ním pohovořit, něco vám dá a řekne vám cestu do ORKOGRE CASTLE. V hospodě si u INNKEEPER kupte BANANAS, budou se hodit. BELCANZORa najdete ve dne, v noci je v TOWER OF DANE.

Orkogre Castle

Na první pohled nic, tajné průchody však řeknou více, používejte kouzlo DETECT SECRET nebo zase pozorně sledujte stěny. Do OUTER SANCTUM se dostanete takto: jděte do BLOOD STAINS, průzkum, pak použijte POLISHED STEELPLATE když budete natočeni na jih. Do INNER SANCTUM jděte podél vězeňských cel, najdete hodně tajných průchodů, tlačítka otevřou průchody tam, kde jste už byli, mezi nimi také jeden zajímavý. THRONE ROOM: odlákejte opice banány. Královi řekněte: THE DARTAEN ALIANCE IS BROKEN!

Holy City of Munkharama

Na přechodu přes řeku řekněte BRTOHER T'SHOBERovi : SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR. Nezabíjet!! Jinak tam na vás bude příště čekat jeho duch a ještě si pozve kamarády. POLAR BEAR vám pomůže při plavání v horké vodě. Do WELL'S RIDDLE „putněte“ COINS. Do LOST TEMPLE se dostanete: při plavání okolo čtyřech altánků najdete čtyři JEWELS různých barev. Položte je do urn v altáncích tak, aby pasovaly. Pak plavte do STATUE, kde u sochy použijte předmět, co jste našli u sochy v NEW CITY. Past u dveří v TEMPLE odstraníte: Vezměte NOTCHED STICK, zasuňte ho v místnosti s pastí do díry. Na dveřích v LAND OF DREAMS je napsáno GRAND MELANGE. Zeptejte se na to apotekáře a on vám řekne odpověď na otázku muže z LAND OF DREAMS.

PIPE a PASTILLE: mergněte pastille do pipe, až budete ve tmě, zatáhněte z dýmky {několikrát}. Pět květin: tři najdete na sever od UKPYRu, zbylé dvě najdete tak, že půjdete na místo, kde řeka křižuje cestu z New City do Munkharamy, dále jděte na východ po jižním břehu řeky kam to půjde, pak přeplavte a probádejte tuto část, přičemž se nedejte odradit ani horami. Na to, abyste dobře pět květin sestavili, potřebujete také svěcenou vodu {HOLY WATER}, více vám řekne XEN XHENG, který má mimo jiné dvě z map! 4 kamínky ve čtyřech místnostech: zkoušejte tak dlouho kombinovat, až dostanete odpověď 4x BLACK, rozezní to zvony.

Ukpyr

Umpani vás pustí, až když se mezi ně vetřete, např. tím, že si na černém trhu v New City {viz. BLACK MARKET} něco koupíte. Rozhodně se nechte k Umpani naverbovat, naučí vás střílet z pušek a dají vám thermální ananas {THERMAL PINEAPPLE}, který budete potřebovat. Až z nich tohle vytaháte, nechte se klidně naverbovat někým jiným.gen. YAMO je neopatrný při manipulaci s jadernou zbraní, využijte toho a nesnažte se ho rovnou zabíjet. Po teleportaci do NEW CITY dejte RODANovi list a pak ho umlčte navždy.

Na sever od Ukpyru

Přes vír v jeskyni vám pomůže REBUS EGG.

Nyctalinth

H'JENN-RA T'RANG vám řekne způsob, jak získat *BOAT* z ruin krysího města {rattkins} - řekne vám pořadí čísel pro kopí {SPEAR} před truhlou a může vás teleportovat do New City. Prozkoumejte celé město, pak se vydejte na hřbitov {GRAVEYARD}. Tam kopejte v hrobech {...}.Tak se dostanete do podzemního komplexu, který vede k další soše, kde můžete najít něco užitečného. T'Rangovská vejce přejdete pomocí THERMAL PINEAPPLE od Umpaniů. Polomrtvým vojákům {SAVANT TROOPER} pomůžete pomocí MYSTERY RAY, dají vám z vděčnosti něco užitečného. Položením sošky TYDNAB EMYT do prázdného hrobu získáte dýku {WAND}, kterou duch {GHOST} schovává. Dejte ji do batohu {ne do ruky - nejde sundat} a umožní vám projít silovým polem.

Ruiny krysího města {Rattkin ruins}

Ruiny jsou zarostlé, proto najděte opodál jedny menší ruiny, zabojujte si s maníkem, co vypadá jako strom {MAN OF THE WOODS}, poté položte bonsai {BONSAI TREE} z Orkogre Castle doprostřed dlažby ve středu ruin. BERTIE vám prodá lektvar FEATHER WEIGHT, který bude třeba ve FUNHOUSE. Do Společenství zlodějů {THIEVES GUILD} se dostanete tak, že okradete chudáka slepce {BLINDMEIS} o prsten, který nasunete na prst a u vchodu do THIEVES GUILD strčíte ruce skrz okno. TEETER-TOTTER: povytáhněte rumpálem závaží - použijte na to SPOOL HANDLE, použijte RUBBER BAND na STRANGE DEVICE, předtím, než skočíte na lavičku, vypijte FEATHER WEIGHT. Strčte hůl WOODEN DOWEL do díry ve zdi, která vypadá jako tlačítko, bude z ní na druhé straně dobrá hrazda. Do díry, kde je slyšet hučící voda, položte klacek s lanem {BAR & ROPE}. Pět pák ovládá směr proudu vody u dané páky, proto bude dobré si při vypnutém turbu zmapovat cesty proudění a její změny při přepnutí pák. Cílem je dostat se k díře, nad níž visí lano s klackem a pak vejít do chodby, vzít černý míček, hodit ho do trubice, zase sjet dolů, otevře se průchod ke mříži s truhlou, zde mačkejte kopí v pořadí, vydedukovaném ze slov T'Ranga. DON BARLONE chce vědět čas, kdy přiletí další vesmírný koráb do Ukpyru, dekódujte T'RANGE PORTBOOK pomocí TX-DECODER a čtěte.

Jeskyně obrů {GIANT'S CAVE}

Zde vyhledejte NECROMATIC HELM {nezapomeňte na tajný průchod }.Pozor, helma je také CURSED!.Ovšem pokud máte kouzlo REMOVE CURSE, nemusíte se bát.

Hory čarodějnic {WITCH MOUNTAINS}

Liána musí být 1000 stop dlouhá, pak teprve můžete slézt z UNSCALABLE CLIFF aniž byste si, mírně řečeno, natloukli a pokračovat do TRAMONATE FOREST. Jděte na sever od Ukpyru na vyhledávané místo {HAUNTED SPOT}, kde jste předtím cítili EERIE FEELING, položte NECROMATIC HELM a počkejte do půlnoci. Dozvíte se jména čtyř čarodějnic, která jsou třeba v jeskyni k získání jedné z map.

Věž Dane {DANE TOWER}

JONGA POWDER vám pomůže zablokovat pasti v každém patře: posypte jím malou urnu {LITTLE URN}. V TEMPLE OF DEADLY COFFERS musíte zkusit použít všechny klíče COFFER KEY, dokud některým z nich danou bránu neotevřete. Meditace nad slovem MOO zvětší tomu, kdo neusne MIND CONTROL SKILL, což můžete opakovat, dokud budete chtít. BOOK OF THE IMMORTALS vám poradí, jak vyvolat démona, pak si s ním doufám poradíte. MAGMA DANE má prsten, kterým se dostanete do jeho místnosti {použít u dveří}. Použijte DEMON'S HORN v místnosti, dostanete se do LAST TREASURE ROOM pomocí tajného průchodu. JEWELLED PILLOW prodejte.

Zpět v New City

Teď je možno v SECURITY ROOM použít CONTROL CARD, zadejte číslo serveru, které v Ukpyru, poté zadejte jméno Black ship command, vyhledejte informace o VI DOMINě {Files,Vi domina}, dá se s vámi do řeči a řekne vám, že se DARK SAVANT chce stát pánem vesmíru, poté se ale objeví samotný SAVANT a uvrhne ji do žaláře. Teď se bude hodit druhé číslo, které jste získali pod NYCTALINTHem od polomrtvého vojáka, poté zadejte server CENTRAL SECURITY ACCESS, Control a odblokujte dveře do SECURITY CELL, kde je Domina vězněna, je to hned ve vedlejší místnosti, osvoboďte ji a pozorně ji vyslechněte. Přečtěte si *BOAT* abyste věděli jak na to v MUSEU u TWISTED HEADS, poté dojdete průchodem k WIKUM BOAT (použít WIKUM'S POWERGLOBE) a odteďka můžete plout po řekách a oceánech.

Dračí jeskyně {THE DRAGON CAVE}

Vplujte do BROMBADIAN BAY, v pravé skále uvidíte v noci trochu světla, tak použijte COIL OF THE SERPENT z DANE TOWER. Vychutnejte si BROMBADEGa a zaparkujte až dále v jeskyni, ne hned u vchodu, protože se pak sesune strop v jedné chodbě a vy se už k lodi nedostanete. Nezapomeňte objevit skrytý pirátský poklad {asi 4 truhly užitečností} a vzhůru do CITY OF SKY.

Město oblohy {THE CITY OF SKY}

Největší potíž jsou neviditelné skleněné stěny, zde je třeba mapovat i na papír. BANNER, který jste dostali od ljotčice, které jste pomohli na cestě mezi s tlačítkem. Začněte tam, kde vám říká *STAR* {man, čili pyramid} mačkejte nejdříve ty runy, které se objevily v GAELIN STONE jako první z dvojice, poté mačkejte ve stejném pořadí druhé runy, dvojice mačkejte tak, jako jste nalézali runy a to ve směru hodinových ručiček: temple, boat, serpent, dragon, sphinx, crypt, crystal, star. Do korábu se dostanete: TALK, řekněte jméno zakladatele viz. test 1. V HALL OF PRESERVATION jsou čtyři věci, pouze jednu z nich můžete získat takto: v COURTYARDu je malá místnost, kde lze najít KEY OF LIGHT, pomocí kterého můžete jednu z věcí získat a je na vás, kterou si vyberete.

Ostrov tajemství {THE ISLE OF CRYPTS}

Vstup se otevře pomocí MAJESTIC WAND, nyní platí pětinásob SAVE, SAVE, SAVE! Duch vám říká: BMOCYENOBS, což pozpátku dává BONEY COMBS - kosti, které jste našli v ORKOGRE CASTLE v QUEEN'S BEDROOM. Uložte je do kamrlíčku, kde uvidíte obrázek královny a pak její duch nalezne věčný klid a přestane vás otravovat (slovně i fyzicky). Bránu s drakem otevře THE KEY OF DRAGON z dračí jeskyně. Strašidýlka ve, volně přeloženo, hrobce hororů {TOMB OF GORRORS} jsou opravdu jedlá, hlavně BEAST OF 1000 EYES {já jen s pomocí debuggeru}, jsou zde truhly, ovšem jestli budou potíže s jejich neutralizací, tak se na to klidně vykašlete, kromě zvýšení EXPERIENCE {100 až 300 tisíc / kus} a několika schopných zbraní zde nic zajímavého není. V GAELIN STONE použijte *LEGEND* na některém místě, to vám dodá potřebný klíč k bráně s lebkou {SKULL}. V bráně SKULL DOOR použijte WIZARD EYE na maximum, uvidíte tajnou chodbu, vedoucí z vody, končící u JEWEL OF THE SUN. Ten použijete tak, že najdete blízko ostrova další dva menší, kde se nachází čtvercové zdi, z nichž jedna je falešná. Projděte, použijte JEWEL OF THE SUN, který vás teleportuje k soše. Získáte amulet. V HALL OF THE PAST je systém průduchů, které foukají nahoru nebo dolů. Zde se bez mapování, kam ten který průduch směřuje, neobejdete. V pentagramu mačkejte tak, jak je uvedeno na *CRYSTAL*. Runy tak, jak jsou, otevřou levý vchod, ovšem ke vchodu do TOMB OF ASTRAI DOMINAE vás dostane pravý vchod, když správně namačkáte krystaly podle zmíněné mapy. V místnosti s pěti průduchy je výlez z prostředního náhodný, je třeba čekat, až vás přenese na správné místo. Nyní na vás čeká závěrečná sekvence. V hrobce TOMB OF THE ASTRAL DOMINAE udělejte toto : Připravte si GLOBE RING z korábu v CITY OF SKY, a amulet z dvou ostrovů, nyní můžete povolat VI DOMINu a začít finální boj se samotným DARK SAVANTem. Při boji použijte v prvním kole THE ELYSIUM OF DIVINITY a pak už je to jen na vás.

NYCTALINTHem a TOWER OF DANE dejte KE-LI, královně oblohy. Pomůže vám k EAGLE EYE. Odpověď na první test je jméno zakladatele ze sochy v NEW CITY. Druhý test : nejdříve si napište, která tlačítka jsou dostupná, poté se kouknete do *STAR* a konzultujte s runami z GAELIN STONE z druhého patra ISLE OF CRYPTS, jestli je nemáte, vraťte se tam a pište si jako obvykle vše zajímavé. Princip je v tom, že na každém vstupu do GAELIN STONE jsou na runě tři symboly a jeden z nich se shoduje

Dodatky

seznam PERSONAL SKILLS, které můžete obdržet:
FIREARMS: nechte se naverbovat v Ukpyru a jděte si zastřílet na střelnici.
MIND CONTROL : meditujte o slovu MOO ve světlé části jinak temného patra v TOWER OF DANE.EAGLE EYE : dejte HELAZOID BANNER královně KE-LI v CITY OF SKY.
REFLEXION: zeptejte se slepce v krysích ruinách na ... REFLEXION.
SNAKE SPEED získáte vypitím lektvaru, namíchaného z pěti květin.
POWER STRIKE: diskeditor.

Přehled listin - MAP:

BOAT poradí, jak otáčet hlavami v museu. Hlavní pasáž mapy zní : „Když se tvůj strach změní ve zlost, ztratíš svou duši a ďábelsky se začneš smát. Až uklidníš svůj jazyk, budeš užaslý, budeš osvícen a tak poznáš štěstí..
CRYPT poradí s pentagramem v HALL OF THE PAST.
DRAGON poradí, jak otevřít skálu v BROMBADIAN BAY.
FOOLS: fools {hlupáci}.
GLOBE {nachází se skryta ve VI DOMINA} poradí, jak otevřít hrobku ASTRAL DOMINAE.
LEGEND pomůže vytvořit klíč od HALL OF THE PAST {musíte ji mít při tom v ruce}.
SERPENT poradí, jak projít dračí jeskyní {DRAGON CAVE}.
STAR poradí, jak použít informaci z GAELIN STONE při druhém CRUSADER testu.
TEMPLE poví něco o chrámu v MUNKHARAMA.

Tak přátelé a to je KONEC.

MAD MAX a WotaN.

WILLY BEAMISH

Willy Baemish je adventure, která vás dostane do role malého chlapce toužícího zúčastnit se celostátního šampionátu v hraní video her na počítači typu Nintary. Jediným Willyho problémem je sehnat 2500 dolarů jako zápisné. Hlavním cílem hry je tedy sehnat ony peníze a vyhrát mistrovství. Velké množství animovaných sekvencí, dobré grafické zpracování, hudba a zvukové efekty - to vše se odrazilo v tvrdé práci Dynamixu, kterému vděčíme za tuto humornou a zábavnou hru.

Vysvětlení hlavních postav a pojmů ze hry

Alice - dětská vychovatelka spřažená s nadpřirozenými silami.
Dana - kamarádka Willyho a majitelka Gigi.
Frumpton - město, kde se děj odehrává, plné zločinnosti a nenávisti, ale také přátelství a porozumění.
Golden bowl - bar drsných chlapíků
Gordon - Willyho laskavý otec, kterého plně využívá Leona pro své nekalé činy
Horny - nepostradatelný přítel, který vás doprovází na vašich dobrodružných cestách.
Humpford - tajuplný zámek, který je vlastnictvím Leony.
Leona - žena s mozkem plným nekalých úmyslů. Hodlá krásné městečko proměnit v centrum cestovního ruchu.
Louise - hlava odborů, ale také poslíček Leony.
Ray - vyhazovač v baru s názvem Golden bowl
Sludgeworks - továrna a čistička odpadních vod.
Spider - kuřák, gauner a grázl v jedné osobě. Dovoluje si pouze na mladší a zvlášť má spadeno na Willyho.
Stanley - tlustoch pronásledující Willyho v Sludgeworksu.
Tifánie - starší sestra.
Tootsweet - kanceláře Leony.
Union - sídlo odborů.

Poslední zvonění

Poslední den základní školy. Ředitel se v prostorné hale snaží promluvit do duší všech žáků. Náhle se stane něco naprosto neočekávaného. Nejlepší Willyho přítel, žabák Horny, vyskočí a shodí ředitelovi paruku. Za tento přestupek musí Willy zůstat ve školních lavicích déle než ostatní žáci. Po nepříjemném pohovoru s ještě nepříjemnější učitelkou (1,3), otevřte lavici a vyndejte z ní dřevěnou destičku, červenou a bílou tužku. Na dřevěnou kartu si bílou tužkou napište propustku (Hall pass). Jakmile učitelka usne, po špičkách vyjděte ven ze třídy. Na chodbě bude stát trenér Beltz. Pokuste se proplížit za jeho zády. Když si vás všimne a bude se vyptávat (2), dejte mu propustku. Pošle vás na toaletu umýt si ruce. Zde se střetnete s kuřákem a gaunerem Spiderem. Po tvrdém pohovoru (3) mu dejte Gameboye a opusťte školu.

Pátek - den první

Vejděte hlavními dveřmi do domu a provenčete psa Duffiho (1). Poslechněte si vzkazy zanechané na záznamníku a jděte do kuchyně. Koukněte se do Duffiho myšlenek a rychle opusťte kuchyň než vám vaše matka zadá nějakou práci. Jděte po schodech nahoru a v pokoji vaší starší sestry nastavte na váze o 30 kg více (2). Ze stolu seberte její deník (1). Vylezte na půdu a zajezděte si s otcovými vláčky. Přitom dávejte velký pozor, abyste je nezničili. Všechno musíte stihnout do večeře, která se koná v 6:00. Přesný čas je uveden v levém horním rohu inventáře. Pokud někde budete delší dobu čekat, můžete pomocí šipek čas zrychlit. Na večeři se mimo jiné dozvíte o propuštění vašeho otce z práce. Ten po přečtení vašeho vysvědčení vám zabaví klíč od Nintariho a svěří ho vaší starší sestře. Z televize se dozvíte o stávce instalatérů. Psovi hoďte kus zákusku (1) a opusťte rodinou večeři. V obývacím pokoji si promluvte s otcem (2). Ochotně posekejte zahradu, za což dostanete 2 dolary. Vraťte se do baráku a navštivte pokoj své mladší sestry. Uložte ji do postele a jděte do koupelny. Pomocí Hornyho vystrašte Tifánii a vezměte si zpět klíček od Nintariho. Potom jí z pultu hoďte kondicioner v červené tubě. Jděte do svého pokoje a klíčkem odemkněte počítač. Asi tak do 8: 30 můžete trénovat na mistrovství. Ze stolu ještě seberte láhev s mouchami a jděte spát.

Sobota - den druhý

Po vyčištění zubů dejte sestře snídani (2) a psovi nažrat (2). V televizi uvidíte reklamu na žabí závody ve skoku do dálky. Za pět dolarů naleštěte otci auto a jděte za svými přáteli do chýše na sousedovic stromě. Z okna seberte obrázkový časopis. Když se dáte do řeči s Perim, ukáže vám fotografie bassebalového týmu (2). Horny si pak všimne Daniny žáby a z radosti udělá obrovský skok. Musíte se tedy snažit přemluvit Danu, aby se zúčastnila závodu se svou žabí krasavicí (1). S celou partou se vzápětí půjdete najíst do pizzérie. Fotografovi dejte dolar za snímek (2). K vaší smůle bude v restauraci i lotr Spider, který vás pošle na záchod (1). Na toaletě vás malíř bude informovat o nalitém terpentýnu v záchodových mísách. Ze zrcadla strhněte výstražnou ceduli s nápisem nekouřit. Hoďte jí do koše a jakmile se objeví Spider, tak mu dejte jeho oblíbený časopis (1). Pak raději urychleně pizzérii opusťte. Spider po chvíli proletí stropem restaurace i se záchodovou mísou. Na stromě si promluvte s Danou a běžte trénovat Hornyho. Svého žabího šampióna postavte na start a mírně ho postrčte. Promluvte si se všemi přítomnými a kupte si lahvičku Coly. Když dáte Hornymu tento dopingový nápoj, udělá obrovský skok, který by vám zaručil jisté vítězství. To ale platí pouze při tréninku, v závodě po napití Koly se Horny začne chovat nevyzpytatelně a pro vás to znamená trapnou diskvalifikaci. Zkuste mu tedy dát mouchy zavřené ve sklenici. Zjistíte, že po nažrání žáby zleniví a jejich výkon se zhorší. Před odchodem z parku si ještě jednou se všemi promluvte. Jděte do centra města a u stánku s nápisem T-shirt si pohovořte s prodavačkou (2). Po vyzvání jí dejte fotografii a peníze. Jakmile dostanete tričko, pečlivě prozkoumejte výherní automat vedle stánku. Zmáčkněte modré tlačítko a seberte kupón, který z počítače vypadne. Vraťte se domů a přehrajte si vzkazy na záznamníku. Do 17:00 si ve svém útulném pokojíčku hrajte na počítači. Potom sejděte dolů do předsíně. Tam vás rodiče seznámí s dětskou vychovatelkou Alicí. Běžte za ní do kuchyně. Dozvíte se, že k večeři jsou výživné makarony se sýrem. Pokračujte tedy dál do jídelny. Když se ale podíváte do talíře, zjistíte že se hemží tučnými červy. Alici dáte na jevo nezájem o její večeři a talíř jí hodíte do obličeje. Ta se promění v krvežíznivého, útočného netopýra a začne vás pronásledovat. Nahoře v koupelně seberte lak na vlasy. Alici s ním několikrát postříkejte. Jakmile vám lak dojde, běžte do pokojíčku mladší sestry a z křesla seberte bílou myš. Utíkejte dolů do obývacího pokoje a skočte za pohovku. Myš hoďte na stůl jako návnadu. Jakmile Alice přestane poletovat a sedne si na stůl, „vyluxujte" ji vysavačem. Místo radostného uvítání za zvuku fanfár, které byste si za skolení Alice právem zasloužili, vám rodiče sdělí, že to byl pouze ošklivý sen.

Neděle - den třetí

Tradičně vyvenčete Duffiho (1) a jděte do centra města. Ze zakalené fontány vylovte jednu minci. Pokuste se vstoupit na přistavenou loď. Převozníkovi dejte minci z fontány a vyfotografujte japonské turisty. Za ochotu dostanete hvězdici a kouřovou bombu. Na západní straně Frumptonu nejdříve omrkněte sjezd stávkujících v tzv. Unionu. Po chvíli vás ovšem jeden ze stávkujících vyhodí. Běžte tedy do Tootsweetu a u přepážky si vyžádejte přihlášku do soutěže ve skákání žab. Na molu zjistíte, že převozník má velké problémy. Navštivte tedy bar s názvem Golden bowl a prohlédněte si hlídače. Když se několikrát pokusíte vstoupit do baru, objeví se tlupa nepříjemně pohlížejících mladíků. Do skupinky chuligánů hoďte kouřovou bombu a francouzákem od hlídače uvolněte víko hydrantu. S gangem v patách utíkejte do Tootsweetu. Zde opět potkáte japonské turisty. Požádejte je o pomoc (1) a sledujte jak si praví nindžové s gangem hravě poradí. Doma se potom ihned uložte ke sladkému spánku.

Pondělí - den čtvrtý

Ráno bude u Beamishů vládnout chaos a zmatek. Ze snídaně se potichoučku vytraťte. Provenčete Duffiho (1) a opusťte dům. Na ulici se bude konat první tisková konference vašeho otce, který se stal mluvčím Tootsweetu. Protlačte se houfem a běžte za Danou na strom. Promluvte si s ní (1) a dejte jí tričko s fotografií. Dana za to přihlásí Gigi do soutěže. Což bude pro Hornyho duševní podpora a vy máte větší šanci k vítězství. Cesta lodí je dnes zdarma. Přepravte se tedy do západního Frumptonu a ještě před zahájením závodu navštivte Union. Pootevřeným oknem se dostanete do budovy. Právě ve chvíli, když se budete snažit prozkoumat psací stůl, rozletí se dveře a vstoupí Louis. Neztrácejte čas, popadněte záchodový zvon a hoďte ho Louisovy na hlavu. Ještě než zmizíte, tak se stolu seberte bezpečnostní kartu. Nyní běžte na závody. Nakrmte vašeho největšího protivníka (Turbo žábu) mouchami. Nikdy ovšem nedávejte mouchy přímo Turbo žábě, všimli by si toho pořadatelé a diskvalifikace by vás neminula. Mušky dejte na stůl před Hornyho a zbytek ponechte osudu. Se všemi si promluvte a jakmile vám rozhodčí sdělí, že závod začne za pět minut, dejte mu přihlášku. Po odstartování si hlídejte indikátor skoku, jakmile dosáhne maxima, zmáčkněte tlačítko „jump". Pro získání potřebného obnosu peněz vám postačí umístit se alespoň na druhé příčce. Majitelka Tootsweetu, Leona, dostane chuť na žabí stehýnka. Ochranka začne chytat žáby do pytlů. Hbitý Horny samozřejmě unikne a přes bezpečnostní síly se dostane do výtahu. Následujte ho a vyslechněte rozhovor vašeho otce s Leonou. Nebude to dlouho trvat co se ocitnete v rukou jednoho z hlídačů. V inventáři připevněte Nintari klíček na stříbrný řetízek. Vytvoříte tak silný hypnotizační prostředek, který si na strážníkovi okamžitě vyzkoušejte. Ze své zásoby slangů ještě vyberte ta správná slova - „HOOPA COILER AGAMEMNON" a opusťte budovu Tootsweetu. Na molu s pomocí červeného vodního skůtru se přebroďte do Humpfordského zámku. Spící stráž vám při vstupu do honosného sídla nebude dělat žádné problémy. Na chodbě si vyslechněte příběh roztomilého papouška (1,2,1,2). Jděte doprava a se stolu odstraňte zlatý kalich, který posléze seberte ze země. Potom nahlédněte do obývacího pokoje co dělá Leona s Luisem. Hnědý ubrus strhněte tak, abyste neshodili ostatní předměty na něm ležící. Vraťte se na chodbu a položte ho před rytířské brnění. Nyní můžete rytíře zničit, aniž byste nadělali moc velký rámus. Z železných trosek vytáhněte mapu Sludgeworksu, kterou si ihned prohlédněte. Před odchodem do kuchyně si ještě vezměte rytířskou helmu. Zlatý kalich hoďte po kuchařce Julii a jakmile ho začne hledat, tak se za jejími zády k ní přibližte. Pánev ležící na sporáku seberte a její obsah vylejte mezi tlustou kuchařku a velký černý hrnec, který pak snadno přistrčíte za Juliiny paty. Vraťte se k východu z kuchyně a vyskočte na pásovou konstrukci otáčející žáby u stropu kuchyně. Vystrašená kuchařka klopýtne a spadne do vámi připravené pasti. Své dílo dovršte nasazením železné přilby na Juliinu hlavu. Na ovladači zmáčkněte pravé tlačítko. Když se vám konečně podaří zachránit Hornyho, spolu s ostatními žábami, a budete se chystat opustit Humpfordský zámek, chytne vás Louis s Leonou. Smrt způsobená vniknutím vody do plicních komor, jistě nepatří k těm nejhezčím. Žabí přátelé vás ovšem nenechají v průšvihu a pomůžou vám dostat se ze spárů dusivé, chlorované vody bazénu. Skůtrem se dostanete na molo v západním Frumptonu. Zde si svůj dopravní prostředek pečlivě prohlédněte a z palubní desky vymontujte autorádio s magnetofonem. Vyskočte na břeh a jděte do telefonní budky před budovou Unionu. Rádio položte na dřevěný pult. Telefonní sluchátko připevněte na rádio. Zmáčkněte tlačítko „Record" (horní) a vytočte číslo 432-7446. Po ukončení rozhovoru s Alyssou, nahrávání vypněte. Zavolejte do Golden bowlu, vytočením čísla 342-3403 a nechte si k telefonu zavolat Raye. Jakmile se ozve, zmáčkněte tlačítko „playback" (dolní) a běžte do baru. Výherní loterijní lístek vyměňte s barmanem za nealkoholický nápoj. Ze stolu seberte kalendář s motivy obnažených žen a pokračujte do Sludgeworksu. Skupince stávkujících dejte kalendář a strážnému bezpečnostní kartu z Unionu. Za branami Sludgeworksu vás čekají časově nejnáročnější pasáže hry, proto doporučuji od této chvíle si ukládat pozice v kratších intervalech. V továrně utíkejte k centrálnímu panelu. Odklopte bezpečnostní kryt a aktivujte panel. V následujícím pořadí zmáčkněte hnědé, růžové, zelené a opět růžové tlačítko. Jakmile se rozsvítí zelená kontrolka, řídící pákou dostaňte most na pravou stranu a přeběhněte po něm do další místnosti. U panelu, který samozřejmě nejdříve zapněte, naťukejte slovo „TRAM" a zmáčkněte „Enter". Dostanete se tak na běžící pás. Stanley po chvilce vyhrožování si sundá z hlavy klobouk a bude chtít s ním Willyho trefit. To nesmíte dopustit. Před modrým, letícím kloboukem se v pravou chvíli skrčte a seberte ho na konci pásu. Hodem ho vraťte jeho původnímu majiteli a asi tak z prostředku pásu přeskočte na červený píst. Vyčkejte až stroj začne pracovat a píst sjede dolů, pak skočte na důlní vozíček. Podle mapy se dostaňte k obrovskému záchodu (jeďte rovně, vpravo, vlevo, rovně a vlevo). Zde neuvidíte zrovna nejpříjemnější pohled. Willyho otec se bude houpat nad gigantním záchodem. Leona s Louisem se k vám budou nepříjemně rychle přibližovat. Použijte jojo z inventáře jako prastarou bojovou zbraň. Roztočte ho nad hlavou a trefte s ním smějící se Leonu. Ta když bude padat do odporných fekálií a sajrajtu z celého města, strhne sebou i Louise. Stačí už jenom záchod spláchnout a šťastný závěr v podobě osvobození otce, vyčištění řeky, vyhrání šampionátu a pokochání se z Hornyho „pulečky" je zde.

DAN FARNBAUER

BLINKY'S SCARY SCHOOL
BLINKYHO ŠKOLA STRAŠENÍ

Blinky je malý, ale velmi sympatický duch, který zrovna dokončil školu strašení a dostal svůj první velký úkol. Musí vystrašit starého ghostbustera /lovce duchů/ zvaného Hamish Mc Tavish, který se opevnil ve svém hradu a všude nastražil různé pasti na duchy /propadliště s bodáky, jedovaté pavouky a myši/. V klidu chrápe ve své posteli a myslí si, že je v bezpečí...
Pokud Blinky svůj úkol nesplní, musí se opět na pár století vrátit do školy...
Blinky začíná svůj úkol ve středu hradu, kde najde listinu s veršovaným textem, v němž se dozví jak získat LÉTACÍ KOUZLO. Text zní:

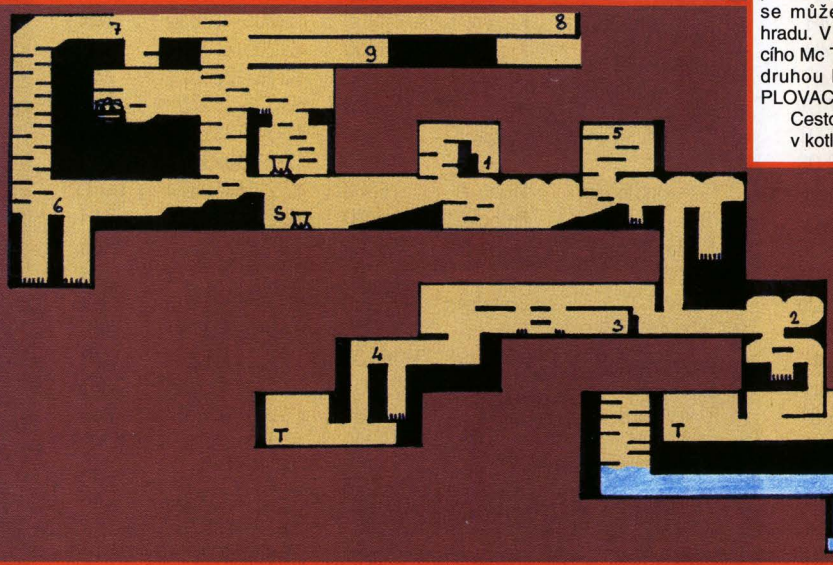
Do kotle nechť je vhozena
citrónová limonáda oblíbená.
Velkou sílu létací
dá ti prášek kypřící
a tety Edny parfém voňavý,
když do kotle bude vhozený.
Nakonec k tomu slanečka dej
a daleko za domem vše prohledej.
A ještě jednu radu říci se mi chce,
když budeš chtít zrychlit,
použij WC !

Tento text přináší mnoho důležitých rad pro další počínání. V hradu se nacházejí 2 kotle, v nichž musíš uvařit kouzelné lektvary. První kotel nemusíš hledat, protože u něj začíná tvá pouť. Za ním je vysoká zeď, kterou bez létacího kouzla nepřekonáš. Projdeš-li se po hradě, najdeš mnoho potřebných věcí.
V další cestě ti zabrání voda a v jedné části hradu i tma, proto musíš najít i baterku. Jelikož má Blinky "kapsu" pouze na 3 předměty musíš si rozvážit, co sebrat a co ne. WC na konci textu znamená splachovací záchod, který zde slouží jako teleport! K cestování tímto zařízením je potřeba role toaletního papíru. S nalezenými předměty, o kterých si myslíte, že patří do kouzla jdi ke kotli a uvidíš.
V okamžiku, kdy bude kouzlo uvařeno, vyletí Blinky nad hrnec a přistane na vysoké zdi za ním. To se bude opakovat pokaždé, když se posadíš na hrnec. Teď se můžeš vydat na průzkum zbytku hradu. V jedné místnosti pak objevíš spícího Mc Tavishe. Nedaleko od něj najdeš druhou listinu s návodem jak vyrobit PLOVACÍ KOUZLO. Text zní:

Cestovní bublinu do vody
v kotli vyrobíš, dáš-li mu co třeba,
zlé časy tě jinak čekají, ó běda !
Koláč tety Edny místo závaží,
tvrdý je jak kámen a tunu snad váží.
Jedno oko z mloka mrtvého,
pak láhev vzduchu čistého
i žvýkačku na sladkou bublinu
a kouzlo je tu, za míň než hodinu!

Takže sežeň potřebné ingredience k výrobě plovacího kouzla, abys mohl proplout vodou ve sklepení hradu, kterou jsi už patrně objevil. A kam vede vodní cesta? Jen si vzpomeň na část textu v prvním svitku, kde se praví "a daleko za domem vše prohledej". Je zde ukryt nejdůležitější předmět, který musíš sebrat a odebrat se s ním ke spícímu Mc Tavishovi. A co to je ? Ještě vás nenapadá, čím se dá spící člověk vyděsit???

PAV



LEGENDA:

S - start
T - teleport (WC)
1 - kypřící prášek (FOUR POWER)
2 - parfém (PEW DE COLOGNE)
3 - slaneček (RED HERRING)
4 - limonáda (LEMON AID)
5 - baterka
6 - oko mloka (EYE OF NEWT)
7 - koláč (TIMES SCONE BY ...)
8 - vzduch (AIR TODAY)
9 - žvýkačka (BY GUM)
? - ???

Tento návod je pro počítače ATARI XE/XL a SINCLAIR. Výrobcem hry je firma ZEPPELIN GAMES.

SKOOL DAZE

V předminulých dopisech jsme se zmínili o problémech Sinclairáčů a Didaktikáčů se hrou Skool Daze. Pilný pařan **Leon Gauthien** neváhal a poslal nám dopis s popisem hry. Otiskujeme jej v původním znění (bez titulků).
Tak jsem se dočetl, že nevíte, co se SKOOL DAZE. Hrával jsem tu hru asi před pěti lety a tak si toho moc nepamatuju, ale rozhodně více než vy.
Erby ve škole se mají krást, ne po nich střílet prakem, jak jste psali v dopisech (ale no tak, říkal jsem přeci, že si to nepamatuju - Andrew). Prakem se střílí po učitelích. Asi takhle: počkáte si, až k vám bude učitel postaven zády a mezi vámi a jím se nachomýtne někdo z vyšších žáků, pak PAL! Trest potom schytá ten chudák, co byl mezi vámi a jím. Učitelé za každé provinění dávají trest od sta do tisíce řádků. Hra končí, když váš trest dosáhne výšky 10 000 řádků. Dále se dá čmárat po tabulích a to stejným tlačítkem, kterým se kradou erby, ale které to je, to fakt už nevím. Jen si pamatuju, že to vypadá, jako když vaše figurka „zahrozí". Také můžete dávat pěstí spolužákům a oni vám také. Musíte včas chodit na hodiny do správných místností (někde na obrazovce se vám píše, do které máte zrovna jít). Nejlepší je, když je v učebně o jednu lavici více, než žáků. To potom nezbývá, než někoho vyhodit z místa. Pokud však toto vyhazovací tlačítko stisknete mimo lavici, sedne si vaše postavička na zem a učitel vám dá trest.
A na závěr několik tipů: až bude v hodině učitel psát na tabuli a bude otočen zády, vstaňte z lavice, vystřelte prakem a zase si sedněte. Do sborovny choďte zásadně jen tehdy, když je prázdná. Pozor, jeden z vašich spolužáků je takzvaný „bonzák" a pokud vás vidí u nějaké lumpárny, jde to prásknout. Na to je jediný lék - sejmout ho prakem, aby do zvonění žalovat nestihl. Samozřejmě vás při tom nesmí vidět učitelka. Myslím, že tomu bonzákovi se říká Einstein, ale hlavu za to nedám.
A ještě jedna věc. Tato hra má také druhý díl, ve kterém jsou školy hned dvě - dívčí a chlapecká. Návod je zhruba stejný, jen navíc můžete líbat spolužačky a učitelé jsou tam ještě horší, než v dílu prvním. Toť vše.
A jsme tam, co jsme byli. Skool Daze zůstává neporažen, to co nám Leon píše, je pouze nástin dění ve škole, avšak CÍL hry zůstává neznámý...

"ČÍTY"

ISHAR II

Máte ve hře problémy s penězi? Řešení je jednoduché; stačí se dostat na třetí ostrov - Akeer`s Island a najít v podzemí místo, kde lze pokládat peníze - váhy za podzemní stokou či na konci ostrova. Až budete stát před prázdnou váhou, využijte chyby v programu a postupujte takto; dejte všechny peníze jednomu členovi party, klikněte na volbu rozdělení peněz mezi všechny členy, potom stiskněte volbu „all" a všechny peníze položte na váhu. Když potom znovu seberete peníze ode všech a z váhy, budete mít dvojnásobný počet. Takto postupujte až do omrzení nebo do dosažení dostatku financí.

THE LOST VIKINGS

Kódy do jednotlivých úrovní:

STRT, CVRN, SMRT, PLNG, TRPD,
GRBT, BBLS, V8TR, BTRY, TFFF,
TLPT, VLCN, NFL8, JNKR, FRGT,
GRND, OCKS, WKYY, CBLT, 4RN4,
LLM0, PHR0, CMB0, H0PP, MSTR
FL0T, C1R0, BBLL, TRDR,
TRSS, SPKS, TTRS, FNTM,
PRHS, JMNN, JLLY, WRLR,

Oprava tisku mapy ENCHANTER z minulého čísla:

PUSHOVER 2

Vstupní kódy do jednotlivých úrovní:

1: 48474	**13:** 38970	**25:** 48026	**37:** 24442	**49:** 23514	**61:** 10426	**73:** 56858	**85:** 13306	**97:** 33370
2: 39943	**14:** 34047	**26:** 44215	**38:** 47407	**50:** 16487	**62:** 18527	**74:** 50967	**86:** 68847	**98:** 45255
3: 22881	**15:** 07481	**27:** 26705	**39:** 06313	**51:** 40001	**63:** 28953	**75:** 42289	**87:** 22153	**99:** 13089
4: 62824	**16:** 41528	**28:** 05384	**40:** 53720	**52:** 56488	**64:** 47480	**76:** 27720	**88:** 31000	**100:** 58344
5: 20169	**17:** 49009	**29:** 32089	**41:** 60033	**53:** 30953	**65:** 10897	**77:** 04473	**89:** 53153	
6: 17457	**18:** 25001	**30:** 37473	**42:** 48217	**54:** 21905	**66:** 58377	**78:** 32193	**90:** 18617	Kódy pro
7: 37626	**19:** 08474	**31:** 04026	**43:** 42714	**55:** 52858	**67:** 03738	**79:** 36666	**91:** 06234	vás po
8: 55083	**20:** 33475	**32:** 41499	**44:** 25395	**56:** 09227	**68:** 62115	**80:** 03323	**92:** 24851	obrovské
9: 27173	**21:** 41949	**33:** 45525	**45:** 02573	**57:** 62085	**69:** 00317	**81:** 39989	**93:** 31085	námaze
10: 16720	**22:** 09888	**34:** 21488	**46:** 27968	**58:** 05776	**70:** 62432	**82:** 43312	**94:** 55936	připravil
11: 43893	**23:** 51837	**35:** 01477	**47:** 30541	**59:** 02325	**71:** 62749	**83:** 17765	**95:** 21485	**ICE.**
12: 60613	**24:** 61725	**36:** 22965	**48:** 58509	**60:** 08101	**72:** 59645	**84:** 61077	**96:** 11885	

SEZNAM ČESKÝCH A SLOVENSKÝCH BBS

Pro nezasvěcené: tento seznam nám dává možnosti propojit mezi sebou naše počítače s některou dále uvedenou koncovou modemovou stanicí a dopídit se tak jakýchkoliv námi požadovaných informací z potřebných oblastí - např. databáze, shareware, hry, právnické znalosti, věda, ekonomika, DTP, marketing, domácí a zahraniční informace, novinařina aj. ...

Název :	Lokace :	Baud :	Telefon:	Provozní doba :
A1FEL BBS	Praha	9600	42-2-3322031	24H
ABS-SOS	Praha	9600	42-2-735323	24H
Ace Software BBS	Kolín	16800	42-321-24266	23-06
ADAM	Praha	16800	42-2-6911258	24H
ADAM	Praha	16800	42-2-67311086	24H
ADAM	Praha	19200	42-2-67311087	24H
ADAM	Praha	14400	42-2-67311088	24H
AEC BBS 1 (McAfee)	Brno	14400	42-5-41210569	24H
AEC BBS 2 (McAfee)	Brno	16800	42-5-41321282	24H
AEC BBS 3 (McAfee)	Brno	16800	42-5-41210571	24H
AGB Point 1	Praha	14400	42-2-2323804	17-01
AGB Point 2	Praha	14400	42-2-2314962	17-01
Age of Madness BBS	Praha	14400	42-2-6272684	23-08
ALIAS BLONEC	Jabl. n.Nisou	16800	42-428-410355	24H
ALWILL BBS 1	Praha	2400	42-2-7822550	24H
AMIGA BBS	Praha	2400	42-2-2679482	21-08
ARPEX	Kolín	9600	42-321-21446	00-06
Ateso	Jabl. n.Nisou	2400	42-428-28444	10-05
BAID BBS	Praha	14400	42-2-801059	23-7
BAJT BBS	Praha	16800	42-2-2872703	24H
BBS ESO	Havl. Brod	14400	42-451-26270	24H
BBS HICOMP	Brno	?????	42-5-747745	16-8:30
BBS INFO OU P-Z	Praha	16800	42-2-297653	24H
BBS of EOS	Praha	9600	42-2-2872082	24H
BBS of Pietro Strike	Bratislava	16800	42-7-728382	24H
BBS of SME	Ostrava	16k8	42-69-5943676	24H
BBS SAC	Bratislava	19200	42-7-2048232	24H
BBS SATCOM	Chomutov	16800	42-396-6628	24H
BIJOUDATA BBS	Jabl. n.Nisou	2400	42-428-21306	24H
BROZ BBS	Praha	2400	42-2-8550613	23-14
Centralnet	Praha	2400	42-2-7865250	24H
Cervosoft	Praha	2400	42-2-8582257	0:00-06:30
Ceva System	Praha	2400	42-556511	????
Chemopetrol	Litoměřice	9600	42-35-2994781	24H
Chemopetrol	Litoměřice	9600	42-35-3390900	24H
CHIP CSFR 1	Praha	14400	42-2-2351843	24H
CHIP CSFR 2	Praha	14400	42-2-225520	24H
CHIP CSFR 3	Praha	2400	42-2-225608	24H
Clever BBS	Kolín	16800	42-321-27645	24H
COLUMBEX Int.	Bratislava	2400	42-7-497857	18-08
COMP2 BBS	Praha	2400	42-2-805622	20-8
COMPU-SHACK BBS	Kroměříž	16800	42-634-24098	17-9
COMPUTER ART BBS	Ostrava	2400	42-69-355298	7-21
CoProSys BBS	Chrudim	16800	42-455-3237	24H
DAQUAS	Praha	16800	42-2-744390	24H
DataCoop BBS	Brno	2400	42-5-41213818	24H
DTP Center	Brno	2400	42-5-45217514	24H
DTP Studio BBS	Praha	9600	42-2-846391	24H
ECOdate	Kadaň	2400	42-398-2864	24H
Econnect	Praha	9600	42-2-802908	24H
Express BBS	Bratislava	2400	42-7-2045920	24H
FAN computer BBS	Brno	2400	42-5-534766	24H
FireFly BBS	Bratislava	2400	42-7-841773	23-06
First West BBS	Tachov	16800	42-184-3893	24H
FLASH CACD	Bratislava	19200	42-7-253895	10-18
FLUX BBS	Praha	2400	42-2-546961	24H
GOLD	Praha	2400	42-2-3323922	24H
GraTex BBS	Bratislava	19200	42-7-376020	17-8
Hacker's Heaven	Praha	14400	42-2-293184	2:30-10:00
HAPPY BBS	Praha	2400	42-2-8590529	18-6
Heretic S.PCBoard	Příbram	16800	42-306-24522	24H
HUCK'S PSYCHODELIC	Bratislava	14400	42-7-802472	24H
IGN Board	Prachatice	16800	42-338-21235	24H
Infima BBS 1-4	Praha	14400	42-2-3122741	24H
Infima BBS 5-6	Praha	9600	42-2-3122745	24H

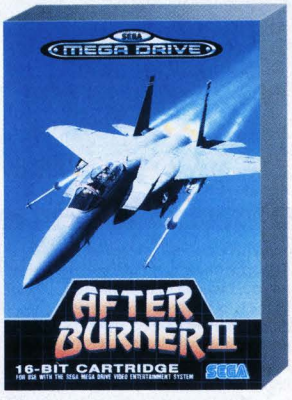
Název :	Lokace :	Baud :	Telefon:	Provozní doba :
Info BBS OkU Kladno	Kladno	19200	42-312-4654	24H
Infosen	Uherský Brod	2400	42-633-4990	??
Institute of Design	Brno	9600	42-5-41143215	24H
Intellectronics	Tachov	2400	42-184-2342	15:30-7:00
Iuventa	Bratislava	9600	42-7-722421	24H
Jimaz BBS	Praha	2400	42-2-3121919	24H
Jones BBS	Praha	2400	42-2-7818417	23-7:30
Kaucuk BBS 1	Kralupy n.Vlt.	14400	42-205-713850	24H
Kaucuk BBS 2	Kralupy n.Vlt.	14400	42-205-713851	24H
KID office BBS	Svitavy	14400	42-461-22857	24H
KIOS BBS	Piešťany	14400	42-838-26275	24H
Labyrint BBS	Kladno	9600	42-312-3393	24H
LACA's BBS	Brno	16800	42-5-750930	24H
LEC'S MegaSTorage	Praha	16800	42-2-66410874	00-12
Lisa BBS	Praha	14400	42-2-7817885	24H
LSmB BBS	Brno	16800	42-5-43211065	24H
LUCKY TOWN	Brno	14400	42-5-41211432	24H
Medicomm	Bratislava	16800	42-7-66031	23-06
MICRODATA BBS	Brno	16800	42-5-577547	24H
MIDITEMP	Bratislava	19200	42-7-844188	24H
Mirage	Brno	2400	42-5-41225255	18-06
MTTU PCBoard	Praha	14400	42-2-67142787	24H
MULTISYS BBS	Přerov	19200	42-641-52777	17:30-08:00
MUSICOMP BBS	Benešov	14400	42-301-24341	24H
MV-Soft	Praha	2400	42-2-4729326	24H
NETSOFT BBS	Ostrava	2400	42-69-223173	20:30-7:00
NEW TREND	N.Mesto n.V.	2400	42-834-3020	20-06H
NEXT BBS	Praha	2400	42-2-4281582	23-12
North Bohemia Pac.	Ústí nad L.	16800	42-47-27484	24H
North Bohemia Pac.	Ústí nad L.	14400	42-47-2195389	24H
Okresni knih. Zlin	Zlín	2400	42-67-27536	6-18
OkU	Česká Lípa	16800	42-425-21055	24H
OPTOMEDIA BBS	Praha	9600	42-2-7930702	24H
PACKA BBS	Praha	2400	42-2-889038	7:30-15
Packet Chaos BBS	Kroměříž	16800	42-634-88556	??
PC Plus BBS	Zlín	14400	42-67-24971	24H
PC Salon	Nové Zámky	2400	42-817-25944	24H
PDY BBS	Poděbrady	2400	42-324-4549	18-06
Popper Univerzal	Praha	2400	42-2-747769	24H
Prius BBS	Bratislava	14400	42-7-815652	18:00-7:00
RST Communications	Čes.Buděj.	2400	42-38-57052	18-8
SkyNet BBS	Svitavy	2400	42-461-23038	24H
Softech BBS	Plzeň	9600	42-19-227455	17-08
Spider BBS	Praha	?	42-2-297932	5:30-8:30
SubTerra BBS	Praha	2400	42-2-256580	22-7
Suzi BBS	Bratislava	9600	42-7-296784	18:00-8:00
Svetas SW BBS	Žilina	2400	42-89-48059	16-00
SWS_Software	Zlín	16k8	42-67-32537	10-18,20-00
Technik Klub BBS	Havl. Brod	14400	42-451-25411	24H
TELECOMDAT SICT BBS	Bratislava	9600	42-7-495135	24H
TERMINATOR	Praha	2400	42-2-557460	22-7:30
Terra CS	Brno	16800	42-5-45211248	24H
Terra CS	Brno	16800	42-5-45211930	20-06
TH'Systems	Ostrava	16800	42-69-234014	24H
The C Station	Žilina	2400	42-89-33112	24H
The Power BBS	Praha	2400	42-2-3163626	22-08
The Sentinel BBS	Bratislava	14400	42-7-67208	22-08
Toni BBS	Litoměřice	2400	42-416-3258	21-09
Tricolor Line	Brno	9600	42-5-745249	24H
UNICOM BBS	Ústí n. L.	16800	42-47-46491	24H
UNICOM BBS	Košice	16800	42-95-34216	24H
VAKUS BBS	Praha	2400	42-2-545733	24H
VEMA BBS	Brno	9600	42-5-43211946	24H
Visual Connection	Praha	9600	42-2-843174	23:00-6:30

SEGA

ITO CS s. r. o., autorizovaný distributor videoher SEGA pro Vás připravil vánoční nabídku

AFTER BURNER
(Štvanice)

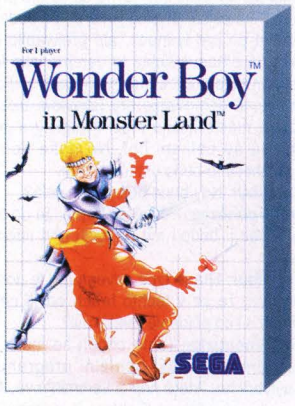
Tvůj tryskáč startuje z letadlové lodi a začíná bezmilosrdný hon na nepřátelskou letku. Stoprocentní akční hra dovedená do dokonalosti.



plnou překvapení

SONIC 2

Proveď útěk na drezíně, bojuj s létajícím drakem v zuřivé bouřce,proběhni bludištěm zamotaného potrubí a zachraň JEŽKA SONICa, TAILSe (v angl. slovní hříčka: 1."Ocásek" dle dlouhého ohonu lišáčka, 2.detektiv, agent, prostě "stín") a jejich přátele před zlomyslným Dr.ROBOTNIKem. Nejrazantnější 8-bitová hra, jaká kdy byla.



WONDER BOY II: IN MONSTER WORLD
(Zázračný kluk II: Ve světě monster)

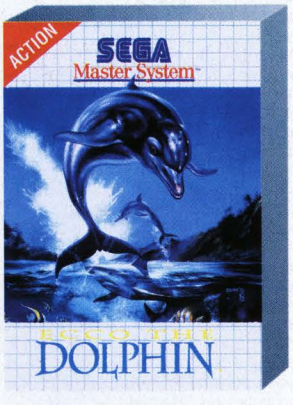
Lov pokračuje. Na své cestě, pronásledován svými protivníky, prochází WONDER BOY různými obchody, ve kterých si může koupit zbraně, boty atd. Tyto mu pomáhají, aby si uchoval své síly a dosáhnul svého cíle. Poutavá hra.

plnou napětí

a plnou zábavy

ECCO THE DOLPHIN
(Delfín ECCO)

Ty jsi ECCO, silný mladý delfín. Tvou rodinu rozptýlila v moři bouřka. Musíš ji opět najít a přitom procestovat velkou podmořskou říši plnou krás a dobrodružství. Prozkoumej 25 gigantických úrovní s tajemstvími a plovoucími nepřáteli.



Těšíme se na Vás a nezapomeňte

Hrát je lepší než jen přihlížet

SOCHOR s.r.o.	Hráského 2231, Praha 4	K-MART BRNO	Dornych 4, Brno
	Lazarská 6, Praha 1	HI-SHOP	Běhounská 10, Brno
	OD Letná, Praha 7	HIFI AND MUSIC SHOP	Minoritská 1, Brno
	Senovážné nám. 5, Č.Budějovice	STENZL	Karlovo nám. 18, Třebíč
HÖSL KOMFORT	Barvířská 24, Trutnov	ELEKTRONIC MARKET	28.října 29, Ostrava
	Baunerovo nám. 204, Litomyšl	ELEKTRO PLUS	Kutnohorhorská 43, Kolín
MERKURIA PREGO	Vinohradská 8, Praha 2	ELCENT	Železná 12, Liberec
MÁLEK A NOVÁK	Jungmanova 1, Praha 1	H + H	Smetanova 41, Litvínov
K-MART PRAHA	Národní třída 26, Praha 1	PROTECHNIC	V šipce 10, Plzeň

ITO CS s. r. o.

U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

BÁJEČNÍ MUŽI NA LÉTAJÍCÍCH STROJÍCH POD LUPOU

Převážně v posledním roce se začaly jednotlivé softwarové firmy předhánět ve výrobě stále dokonalejších simulátorů nejrůznějších létajících historických letadel či konstrukcí z daleké budoucnosti.

Ještě před rokem jsem si nedovedl představit jinak zpracovaný simulátor, než pomocí vektorové grafiky. Stále větší výpočetní kapacita, zvětšující se paměť a harddisk domácích počítačů umožnily používat takové techniky zpracování 3D prostoru, které byly donedávna doménou grafických stanic. Samozřejmě, že vše je prováděno v hrubých grafických rastrech malém počtu barev a na úzce specifikovaném a jednoduchém prostoru.

Prvním úspěšným nevektorvým simulátorem byla vesmírná bitva Wing Commander. Zde bych rád zdůraznil, že se jedná o simulátor letů ve vesmíru, tudíž programátorům odpadá starost o vytváření krajiny.

Pozadí bitvy vytváří pouze několik mlhovin a hvězd vytvořených pomocí spraitové grafiky. Protože se tyto objekty nepohybují (bráno ve vztahu k ostatním objektům), ani nemění svoji velikost, jejich zpracování je elementární.

Naproti tomu je daleko zajímavější zpracování vesmírných bitevníků (jiný objekt mimo minové pole zde také nenajdete). Všechny tyto objekty jsou nakresleny pomocí programového produktu 3D-STUDIO. Objekty jsou rozkresleny v určité základní velikosti v nejrůznějších pohledech v kartézké soustavě. Tyto pohledy jsou systematicky odstupňované podle úhlů od jednotlivých os souřadného systému. Při zobrazování se podle umístění pozorovatele a zobrazovaného objektu spočítají úhly, které svírá osa pohledu k osám zvoleného systému souřadnic. Podle těchto úhlů se vybere vhodnější obrázek z množiny systematicky nadefinovaných pohledů na daný objekt. Poté se vypočte vzdálenost, a vybraný obrázek se zvětší, nebo zmenší. Teprve potom se může objekt zobrazit.

Tato metoda je velice jednoduchá. Například se v tomto prostoru neuvažují zdroje světla a následné stínování objektu. Vzhled objektů se nemění (průběžné zobrazování poškozování a opotřebení lodí). Nejsou zde žádné planety, které by nutily vypočítávat vzájemné gravitační působení objektů. Animace objektů není plynulá (s ohledem na grafický rastr), ale probíhá po skocích. Nejsou zde také problémy s výpočtem viditelnosti. Nejprve se vykreslí spraitové pozadí potom stačí vykreslovat objekty podle vzdálenosti od pozorovatele počínaje nejvzdálenějším.

Posledním hitem v oblasti nevektorových simulátorů je hra Comanche. Zde si programátoři troufli na simulátor bojového vrtulníku. V této hře se vyskytlo několik závažnějších problémů než ve Wing Commanderovi. Musí se počítat s gravitačním polem Země. Samozřejmě, že se pole aproximuje (je nahrazeno) homogenním a konstaním gravitačním polem. Největším oříškem je generování krajiny. Generování vlastních objektů je podobné jako ve Wing Commanderovi.

Krajina se generuje pomocí malých konvexních polygonů, které se zde po obvodu stínují nikoliv podle polohy světelného zdroje (ten zde vlastně ani není, celá krajina je rovnoměrně nasvícena), ale podle polohy a natočení vůči ostatním polygonům. Tímto jednoduchým algoritmem pseudo stínování se dosáhne efektu téměř realistické krajiny.

Největším problémem je spočítat viditelnost jednotlivých polygonů a jejich průniků. V prvním kroku se vyberou všechny možné polygony, které zasahují do daného obrazce. Teprve potom se na tuto podmožinu aplikují algoritmy pro výpočet viditelnosti a průniků polygonů. Tyto metody jsou založeny na speciálních datových strukturách, které je velice časově náročné vytvořit (vytvoří se pouze jednou, při tvorbě krajiny), ale jednotlivé průniky polygonů se vyhledávají s logaritmickou složitostí.

Dalším problémem je umístění vlastních objektů (helikoptér, tanků apod.). Tento problém se řeší tak, že se nejprve vykreslí část krajiny za objektem. Pak se vykreslí vlastní objekt a potom se vykreslí krajina před objektem. Toto je velice zjednodušený model řešení. Princip řešení překrývání objektů je daleko složitější, ale velice zjednodušeně to odpovídá popsanému řešení.

Z těchto příkladů je vidět, že vytvoření kvalitního simulátoru není věc jednoduchá. Tento článek měl nejenom tuto skutečnost zdůraznit, ale i upozornit na některé nedostatky simulátorů. Na zanedbávání některých skutečností, za účelem maximálního zjednodušení daného problému s největším výsledným efektem.

Pokud u někoho tento článek podnítil zájem o oblast programování zvanou Geometry Computing, toho odkazuji na příslušnou odbornou literaturu.

Petr Chlumský

ČESKÉ HRY NA AMIGU

Je to tady! Už se nemusíme pachtit s objemnými slovníky při hraní cizích adventur! Už máme i naše, české hry. Sice jich není mnoho a nejsou na takové úrovni, jako západní produkty, ale co je hlavní - jsou v češtině, dobře se hrají a jsou cenově dostupné. Povíme si něco krátce o třech českých adventurách:

První lepší hra byla **Poklad Zlatých Sluncí**. Čerpala náměty z oblíbeného seriálu o strýčku Skrblíkovi. Úkolem bylo najít to, co vyplývá z názvu. Obrázky kreslené rukou, jednoduché, ale postačí. Každá místnost (rozuměj i cestu, pohled na molo...) má svůj malý obrázek.

Jako další vznikla hra **Asterix a Obelix**. Vy (Asterix) musíte zachránit obtloustlého Obelixe ze zajetí Římanů. Obrázek se objeví vždy po dojití na nějaké místo. Jsou sice černobílé, ale nicméně velice hezké. Byly nasnímány pomocí videodigitizéru.

A nyní se dokončuje hra **Světák Bob**. Promluvili jsme si o ní s jejím tvůrcem, vůdčí osobností a majitelem firmy Vochozka Trading, Petrem Vochozkou:

Excalibur: Tvůrcem hry je Bohewia Software. Kolik lidí ho tvoří?

Petr Vochozka: Bohewia Software jsem napevno vlastně jenom já a název. Ale úzce spolupracuji s několika Amigisty, kteří ve svém oboru něco umějí. Jinak by nevzniklo nic. Na Světáku pracovali 3 programátoří, jako první česká hra máme svoje hudby, je jich šest a dělali je 4 lidé. Na grafice pracovalo od nakreslení na papír přes digitalizaci na PC a převod na Amigu asi 5 lidí. Celkem se na hře "vyřádilo" asi 30 lidí.

Přípravné práce začaly už v říjnu minulého roku, ale opravdu intenzivně se na hře pracuje asi 7 měsíců. Mysleli jsme si, že bude hra hotova po pár týdnech, ale překvapilo nás, kolik dá práce. Všichni to bereme jako koníček, protože buď studujeme nebo pracujeme. Nicméně demoverze hry (preview, ukázka) už asi měsíc koluje mezi Amigisty a podle ohlasů se celkem líbí. Na naše poměry a možnosti to bude určitě úspěch.

Excalibur: Kdy bude hotova hra celá?

Petr Vochozka: Pevně doufáme, že do těchto vánoc ji budou mít Amigisti pod stromečkem.

Excalibur: Hra je typu adventure. Je dobrým zvykem, že se v těchto hrách odvíjí nějaký příběh. O co půjde ve Světákovi?

Petr Vochozka: Tento příběh se může stát každému. Bob byl geniální programátor a vytvořil hru, které nějací Lemmingové, Alien Breedi nebo Street Fighterové nesahali ani po kotníky. A tak se milý Bob vydal letadlem za Psygnosis, že jim hru prodá. Ale letadlo uprostřed bouře selhalo a spadlo do moře. Všichni se utopili. Až na jednoho. Tím byl shodou okolností náš Bob. Moře ho vyvrhlo na pustém ostrově, kde byl jen negramotný opičák. Nyní už nastupuje hráč. Pokud se mu podaří dostat z ostrova, tak zjistí, že ...

Excalibur: Zadrž! Nech tam taky nějaké překvapení! Poslední otázečka - jak bude hra vypadat technicky?

Petr Vochozka: Ovládání přes myš, klasické ikony (použij, seber, daruj, mluv...), šipky na směr... Princip hry je asi takový, že zmáčknete na směr, kterým chcete jít a objeví se nový obrázek, nějaký text o něm a předměty, popřípadě lidé. Hra bude obsahovat 6 hudeb (úvodní, 4 části a koncovou), asi 120 obrázků a to celé se vejde na dvě diskety. Snad v sobě bude mít i trochu originality - jako příklad uvedu třeba to, že ve videoherně budete opravdu hrát nějakou hru, pouze až uděláte určitý počet bodů, dostanete nějaké peníze navíc. Nebo poslední část bude v Zambii, ale domorodci budou mluvit jenom svou řečí! V manuálu bude samozřejmě oboustranný slovníček. Pokud se slova naučíte, domluvíte se i v Africe, jsou pravá.

Excalibur: No fajn, už se na tu pařbu těšíme! Díky za rozhovor.

Petr Vochozka: Rádo se stalo.

Role Playing RPG games

2.díl

Když jednoho krásného dne dva bratři ve vzdálené Kanadě, Rob a Norm Sirotkové (podezřele české jméno) počítili touhu po slávě a po penězích, dopustili se jedné z nejmoudřejších věcí, jaká jim asi kdy přišla na mysl, a sice založit si firmu se vcelku hrdým názvem SIR-TECH. A protože ve svém okolí měli zřejmě dost sympatizujících přátel, kteří byli ochotni vrhnout se do práce na tu dobu „kosmicky“ výkonných počítačích IBM-XT a Apple Macintosh smolit jednu hru za druhou, stala se společnost bří Sirotkových nemalou a nikoliv neprosperující firmou.

Přestože začátky bývají těžké, SIR-TECH se nezalekl vidiny možného podnikatelského neúspěchu a začal pracovat na RPG sérii WIZARDRY (kouzelnictví). Od té doby se zrodilo sedm dílů náležejících do této ságy. Je nutné říci, že jednotlivé díly (od prvního PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD, přes KNIGHTS OF DIAMONDS, LEGACY OF LLYLGAMYN, RETURN OF WERDNA, HEART OF THE MAELSTROM, až po díl šestý a sedmý - BANE OF THE COSMIC FORGE a CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, které jsou vyjímkou), byly tyto hry po grafické stránce nevalné úrovně. Zkrátka a dobře, Sir-Tech nepatřil mezi ty firmy, které se v každé své nové hře pokoušejí z počítače dostat vše, čeho je schopen. Žádná jejich hra není po technické stránce výjimečná a vůbec by nebylo na závadu, kdyby fy Sir-Tech někdo vysvětlil význam pojmu „user friendly“. (To se týká prvních pěti dílů, Wizardy VI a VII už jsou snesitelnější.) Sami posuďte; od Proving Grounds (Wizardry I), která byla celá v textovém režimu, přes 4. a 5. část, kde programátoři začali laškovat s grafickou kartou CGA (čtyři barvy), následovně Wizardry VI, která byla poprvé a naposledy v režimu karty EGA (šestnáct barev), až k vpravdě i po technické stránce precizně provedené Wizardry VII (konečně již VGA-256 barev), která zatím celou sérii uzavírá.

Podle toho, co jsme zde vylíčili, leckterý čtenář nyní nechápe, proč se firma, která téměř v roce 1990 vyrobila hru na EGU, dočkala úspěchu. Ten způsobil muž jménem D.W.Bradley, programátor. Právě jemu svěřil SIR-TECH do rukou osudy všech dílů téměř nekonečné ságy jménem Wizardry. (A nejen po stránce programátorské, ale podílel se i autorsky na většině částí).

A nyní již k vlastním hrám. Tyto, ač technicky nevýrazné, honosí se autorskou pečetí D.W.Bradleye a ta je zárukou kvality. Právě to je důvod, proč vás jako s druhou v pořadí seznamujeme s fy SIR-TECH. RPG série Wizardry mají totiž svůj vlastní, promyšlený a neustále se vyvíjející systém pravidel hry, jenž ač nápadně blízko Advanced Dungeons & Dragons, liší se vcelku významnými rozdíly. Tedy, na začátku každého dílu začínáte se šesti charaktery a právě zde se setkáváme s obrovským výběrem ras a povolání, zkrátka v tomto zůstávají SSI, Westwood a mnoho jiných daleko pozadu za Wizardry. Spousta účinných kouzel, které se v prvních dílech sesílaly kouzelnými formulemi (např. DIOS, BADIOS, MILWA atd.). Samozřejmě, že všechna kouzla jsou popsána v manuálu, tudíž žádný pirát nemá šanci, poněvadž bez znalosti herní magie hru opravdu NELZE dohrát. Souboj (ve všech dílech) probíhá na kola a myslím, že je vyřešen znamenitě. Nestvůr je zde opravdu požehnaně a hádanek nepočítaně. Mimo jiné mají všechny charaktery na většinu činností (boje s různými zbraněmi, šplhání, plavání atd.) přiděleny body dovedností (SKILLS), které se postupně zvětšují. Tedy například s každým úspěšně seslaným kouzlem vyšší úrovně se u sesílajícího zvětší dovednost řečnictví (ORATORY) apod. Maximum každé dovednosti je 100, tzn. 100 procent na tu kterou činnost. Další sympatickou záležitostí jsou postupy. Zde kromě životů, výdrže (STAMINY) a magických bodů (u kouzlících postav) postava obdrží body dovedností a hlavně se o jedničku mohou zvětšit vlastnosti (STR, INT, PIE, DEX, VIT, PER - zasvěcení pochopí význam této smrště písmen...). Nutno dodat, že maximum každé vlastnosti je hodnota 18.

Příběhy prvních dílů bývaly většinou klasické, tzn. zlý mág sužuje kraj a vy jakožto jediná schopná individua musíte bla bla bla... Ale časy se mění a mění a když si například v šestém a sedmém dílu i méně pozorný hráč všimne magnetických karet, palubních počítačů a pár podobných předmětů, začne mít v příběhu hry velký zmatek, ale zde ho můžeme uklidnit - všechny tyhle věci tam patří a pokud je správně použijete dozvíte se mnohem více o tajuplném světě, ve kterém se děj Wizardry odehrává.

Nutno podotknout, že není na světě moc lidí, kteří by úspěšně dohráli byť jediný díl Wizardry. Zvláště 1. a 4. díl jsou považovány za natolik složité, že pokud se dostanete ke šťastnému konci, objeví se vám na monitoru heslo, které pokud zašlete na adresu SIR-TECHu, obdržíte diplom, kterým se zařadíte mezi pařanskou elitu. I přesto, že W6 a W7 jsou mnohem hratelnější než jejich předchůdci a možná i jednodušší, nesetkal jsem se zatím s nikým, kdo by tyto zmíněné díly dohrál a přitom by normálně fungoval. Je mi jasné, že ten, kdo chce hrát úspěšně nějakou Wizardry, udělá nejlépe, když dá výpověď ze zaměstnání, zavře se do temné kobky pouze s počítačem a z té nevystrčí nos, přičemž, oddávaje se pekelné pařbě a riskujíc ztrátu zraku a intelektu, má šanci, že dosáhne vytyčeného cíle a stane se pokořitelem této nekonečné hry. Ovšem těm, co se rozhodli tak učinit, musím sdělit jeden fakt - pokud jste majitelem Amigy, pak vás upozorňuji, že na tento počítač jsou k dispozici pouze W6 a W7, tudíž nemůžete začít od úplného začátku, což je v podstatě nezbytné. A ti všichni ostatní, tzn. majitelé PC a u nás málo rozšířených Macintoshů, sice mohou hrát zcela od začátku, ale život je příliš krátký a než se dostanete k pátému či šestému dílu, přichází smrt, která ukončí vaše trápení. Ale pamatujte; pan D.W.Bradley vás nikdy nenechá na holičkách a v případě jakéhokoliv zákysu vám nabízí rady a porady na Wizardry HOTLINE. Takže pokud máte dost peněz na to, abyste si zavolali do New Yorku, kde zmíněná horká linka sídlí, je možné, že nějakou tu hovadinku od SIR-TECHu dohrajete... Ale i tak zůstává Wizardry pěkně vysoko na našem RPG žebříčku a pro příležitostné hraní, kdy si chcete odpočinout od Chaos Engine, Commanche M.O. aj., je učiněným balzámem pro duši. Co zbývá dodat? Snad jen to, že pokud si zakoupíte originální disk, pak nezřídka se dočkáte překvapení např. v podobě magnetické karty, se kterou máte slevy při nákupech u všech poboček Sir-Techu po celém světě, máte vstup zdarma na různé akce, které firma pořádá, a věřte, není jich vůbec málo. A navíc je Sir-Tech firmou hrající opravdu fair-play, neboť v případě ztráty nebo poškození disků, manuálu apod., zašlete na jejich adresu sériové číslo vaší originálky a oni vám pošlou disk nový, zkrátka náš zákazník - náš pán. Tedy firma, jež má na starost Wizardry, je firmou solidní a vychází plně vstříc každému, kdo je toho hoden. Závěrem mi dovolte malou úvahu: vzhledem k tomu, že se kvalita ság Wizardry díl od dílu neustále zvyšuje, nezbývá než doufat, že osmá část bude excelentním výtvorem, jemuž celý počítačový svět bude věnovat po dlouhou dobu svou pozornost.

P.S.: Nedávno jsem se dozvěděl, že Wizardry VIII už je programována a podržte se: SIR-TECH svěřil osmý díl nějakému nepříliš známému AUSTRALSKÉMU týmu počítačových odborníků. Takže co nevidět budeme moci posoudit správnost tohoto kroku, který mi připadá velice, ale velice odvážný.

T.D.T from ANNOYED

THE SIERRA NETWORK

Vážení přátelé, milovníci her podporujících modemy a počítačové sítě, ale i všichni ostatní, mám pro vás dvě zprávy.

Všichni, kdo netrpělivě očekáváte novou hru pro více hráčů, vězte, že Sierra připravila nový projekt. Zatím funguje pouze v Americe a proto je většině z nás zatím nedostupný.

O co jde? Sierra postavila síť vybavenou mnoha modemy. Nazvala ji The Sierra Network (dále jen TSN). Vy, pokud máte určitý software (Sierrácký komunikační program a samozřejmě příslušné hry), můžete se do této sítě připojit pomocí vašich modemů. Pak nastartujete hru, a budete moci plně využít týmové práce s kolegy, kteří tam jsou připojeni s vámi (samozřejmě, můžete se vraždit navzájem).

Má to však jeden háček. Abyste se mohli připojit, musíte vyplnit registrační kartu. Ta po vás vyžaduje osobní informace, dále v kterém státě USA žijete, a vaše číslo kreditní karty, odkud bude automaticky strhávána určitá částka. Tedy pro většinu z nás, kteří nežijeme v USA, ani nemáme kreditní karty a ani peníze na telefony, zatím zbývá naděje, že se tento projekt rozšíří do celého světa.

Jaké hry byste si zatím mohli na TSN hrát? Je připraven jakýsi dungeon, obdoba Beholdera. Připomíná začátečnickou práci, já sám bych ho nehrál ani zadarmo, natož volat do Ameriky. Lepší už je Red Baron, přepis známého simulátoru. Doufejme, že s přibývajícím množstvím těchto her poroste zároveň i kvalita, a že Sierra expanduje svůj projekt i k nám.

Dolphine

poslední kolo čtenářské soutěže
1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři!

oslední kolo naší soutěže je tady! Odpovědi zašlete na adresu redakce EXCALIBURu. Na konci roku se dočkáte vylosování, jehož vítěz si odnese multimediální AMIGU CDTV od sponza této soutěže, pražské firmy A-B-Comp. a.s. Máte proto nyní poslední šanci. Protože nečekaně zcela přestala fungovat redakce, vymyslel jsem na Vás otázky já. Jsou tak lehké...

Napište, co se Vám líbilo na posledních EXCALIBURech.
Napište, co se Vám nelíbilo na posledních EXCALIBURech.
Napište, co byste chtěli, aby v dalších EXCALIBURech bylo. Recenze? Návody? Triky? Mapy? Jak podrobné? Jaké hodnocení? Nové rubriky? Kolik stránek? Jak často? Za jakou cenu? Na jaké počítače? Barvy v pozadí? A co EXCALIBUR KLUB? Prostě tady se můžete vyřádit.

Pište, přemýšlejte, odpovídejte a těšte se na **AMIGU CDTV**, která se zase pro změnu těší zase na vás. Ale hlavně to pošlete rychle, protože slosování bude do letošních vánoc a znáte poštu před svátky...

Vydavatel EXCALIBURu a

EXCALIBUR 20
A-B-Comp
SOUTĚŽ
7

DOPISY ČTENÁŘŮ

Vážená redakce,
... Nemám nic proti kupování originálních programů. Nechce se mi ale dávat až 1600 Kč za hru, která mě sice pobaví, ale po dohrání (maximálně po 2-3 dohráních) mne přestane bavit, když mohu raději šetřit na užitečnější programy (např. Windows) nebo na přídavný hardware. Mnozí pařani hrají hry na počítači, který patří jejich rodičům, kteří k němu kupují i běžné příslušenství. Proto si mohou někteří z nich možná i dovolit občas (tak 1-2 krát do roka) koupit nějakou tu hru, alespoň pokud mají vysoké kapesné nebo jiné příjmy. Pokud si ale já chci zahrát hru, nemám jinou možnost, než se uchýlit k oné, Vašim časopisem mnohokrát zavrhované činnosti.
Nevím jek odhadujete finanční možnosti Vašich čtenářů, protože na jedné straně by podle Vás měli vlastnit co nejvíce her (např. cituji: „Zkuste si pohrát s pamětí a vybavit si všechny vesmírné adventury za poslední rok a úpřímně se zamyslet nad tím, která z nich je opravdu nejlepší. Nezapomeňte si však před SQ5 dohrát Rexe Nebulara a Gateway.“ - článek Space Quest V & Ringworld, Ex. 17), ale zároveň by tyto hry měli legálně zakoupit. Zkuste se snést z vašich redakčních výšin na zem řadového pařana a pochopit, že si naprostá většina hráčů nemůže opatřit hry jiným způsobem, než okopírováním. Vzhledem k výše uvedenému jsou zavádějící Vaše časté poznámky na adresu většiny těch, pro které vydáváte časopis...
J.M. Praha 4 - Jižní Město

Vážená redakce,
...Už by bylo načase vhodné omezit v EXCALIBURu ty řeči o originálním softu, manuálech atd. Chápu, že nechcete a ani nemůžete podporovat počítačové pirátství (kdo by Vám pak dal hru k otestování), ale tyto řeči mě vždy pěkně nadzvednou. Až bude ChaosEngine v obchodě a k dostání za 16,90 Kč, tak si jej taky koupím (narážím na cenu v Anglii)... Ale kde asi si člověk má zakoupit Flashbacka či ProjectX, nehledě k předpokládané ceně. O Assassinovi nemluvě...
Pavel Nárožný, Přerov 4

Vážení čtenáři,
v minulém čísle slíbil ICE a ANDREW jménem redakce zveřejnit v příštím čísle ve speciální příloze kompletní seznam všech známých počítačových pirátů a jejich zákazníků v České republice i s jejich adresami, cenami za disketu či za jeden MB a informaci o kvalitě jejich služeb.
Jelikož ICE a ANDREW odešli z redakce EXCALIBURu a ostatní redaktoři z původní redakce nejsou dostupní (kontakt na ně byl přes ICEho a ANDREWa) a protože narychlo zastupující redakce PC-Formátu nechce mít s vydáním takového seznamu nic společného, nezbývá mi nic jiného, než abych se ujal této nevděčné úlohy sám.
Protože jsem vydavatel a nikoli pařan, neznám všechny piráty ani všechny současné či minulé zákazníky těchto pirátů, jak to ví ICE a ANDREW.
Zveřejňuji tedy alespoň mně známý fragment původně zamýšleného seznamu. Všechny údaje v něm jsou pravdivé a pochází přímo od těch, kteří jsou uvedeni v seznamu.

Částečný seznam pirátů a jejich zákazníků:
Jan Eisler, adresa tajná, krycí jméno ICE, kvalita služeb neznámá
Andrej Anastasov, adresa tajná, krycí jméno ANDREW, kvalita služeb neznámá.

Tímto považuji jakékoliv uveřejňování pirátů a jejich zákazníků v našem časopise za ukončené. Za oba jmenované se přimlouvám, neboť lze předpokládat, že v případě zveřejnění kompletního seznamu by se jejich jména ztratila mezi statisíci dalšími. A nebuďte na ně zlí. Myslím si totiž, že softwarovým pirátem nebo jeho zákazníkem se specializací na hry je asi každý čtenář Excaliburu. Tak jsme se zasmáli a můžeme přejít k dalším dopisům.

Nazdar všichni vespolek!
...Jen tak dál. Nenechte se ničím zastrašit. Sledoval jsem věrně Váš časopis od jeho černobílých začátků až k barevným dneškům. Mám radost, že jste přežili (nutno dodat, že šťastně) zlé časy a dotáhli jste EXCALIBUR do dnešní podoby...
Mirda MUP, Blatná

Souhlasíme a děkujeme.

Vážená redakce,
...Proč má žena prádlo vždy bílé a čisté?
a) je profesorkou matematiky
b) pere prádlo dvakrát
c) čte EXCALIBUR

Cé je správně!!
Čte EXCALIBUR!!...

Ahoj.
Franta Buchta, Štěpánov

Z odpověďi redakce Ex20
Vážený GEORGE,
věř nám, že nemáme jiné přání než zvýšení počtu stran... Pokud jsou naše informace správné, je sice v možnostech vydavatelství PCP počet stran EXCALIBURu zvýšit, ale vzhledem k dalším probíhajícím projektům (PIXEL, PC-FORMÁT) k tomuto rozšíření pravděpodobně v nejbližší době nedojde... ...Co si myslíme o PC-FORMÁTU se v žádném případě nehodí na stránky slušného časopisu. Tolik k počtu stran.

Odpověď vydavatele redakci
Vážená redakce Ex20,
věř nám, že nemám jiné přání než zvýšení počtu rukou... Pokud jsou moje informace správné, je sice v možnostech pařanů počet svých rukou zvýšit, ale vzhledem k dalším probíhajícím projektům (zatáčka doleva, hladový skřítek) k tomuto rozšíření pravděpodobně v nejbližší době nedojde...
Tato odpověď asi nebyla správná, stejně tak tomu bylo v předcházející odpovědi redakce Ex20. Jinak nebýt PC-FORMÁTU, jehož redakce zaskočila v tomto čísle Excaliburu, tak by toto číslo vyšlo s docela slušným zpožděním. Tolik k počtu rukou.

Vzkaz pro čtenáře od vydavatele:
Příští číslo bude počátkem třetí generace Excaliburů. Bude ho tvořit podstatně více autorů a redaktorů, než tomu bylo doposud. Své redaktory bude mít nejen PC a Amiga, ale také Commodore 64, počítače Atari ST a XE/XL, Sinclair/Didaktik a též herní stroje. Měsíčně bude k dispozici minimálně 48 stran. Bude testováno mnohem více her, přibude spousta nových rubrik. A bude také EXCALIBUR KLUB. A další zlepšení! Zkrátka - máte se na co těšit. Máte-li nějaké nápady, dobré příspěvky nebo chcete-li se stát spoluautory či dokonce redaktory EXCALIBURu, máte nyní šanci. Dlouho však neváhejte, příští číslo je za dveřmi! Veselé Vánoce s šťastný Nový rok přeje **-ml-**

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.
2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o.šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.
3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.
4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.
5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně ihned na poště odešlete na adresu **EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.**

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Inzerát:
Obyč.inz.napiš na čtverec.papír.	1ř.=20 Kč
1řádek=max.32 znaků.Počet řádek	2ř.=40 Kč
neomezen.Pak sečti počet řádek,	3ř.=60 Kč
vynásob částkou 20Kč=cena inz.	4ř.=80 Kč
Zvýraz.inz.dtto,ale počet řádek	1ř.=50 Kč
násob částkou 50Kč.Výsledek je	2ř.=100 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	3ř.=150 Kč
ženku a pošli na adresu PCP-EXC.	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)
Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

POZOR! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

PC

Více jak 80 her pod Windows 3.1 (utility, icony, fraktály atd.) Tel. 068 / 916446
Vyměním Falcon 3 a Secret Weapons OTL za jiné hry. Pouze originály. Tel: 703671 l. 349 (7-15 hod.)
Prodám PC/AT 386 SX/25, obě mechaniky 3,5" a 5,25", monitor SUPER VGA + mnoho programů a her. Jan Svoboda, tel. 0443 / 93938 po 6 hod.
Rychle a kvalitně nahraji nejnovější hry na PC-AT. Převážně rok 93. Výběr z více jak 1000 her včetně horkých novinek. Seznam zašlu zdarma. Platí stále. Pište na: P.O.Box 348, 659 48 Brno 2
Zvuk. karty Sound Power 2.0 nové se 2 repro (zár. 1 rok) za 2.300 Kč. Kompat. SBlaster, tel. 05/412 236 82.

AMIGA

AMIGA 1200 (13.500,-), monitor 1085 (7.500,-), HD 250 MB nezapojený (9.000,-), Disk. TDK 3,5 DD, tel: 0618 / 27147.
A 500 - advantage: 1 MB, 2 myši (mikrospínačová průhledná DATALUX), 130 nejnovějších her a programů, box, podložka na myš DATALUX, 5 mikrospínačových joysticků, vše za cenu 11.600,-Kč, možno i s monitorem highscreen (9.000.- Kč). Tel: 02/848830.
Koupím novinky na A 1200 nebo na A 500. Trvalý odběr vítán. Miloš Kalerta, Fričova 1102, Dobříš 26 301.
Pozor! Programem CAG jsem vytvořil dlouho připravovanou hru s názvem STĚNA SMRTI, ale moje grafika je mizerná - amigisti, grafici ozvěte se: Praha tel. 401 47 25.
Koupím SW pro AMIGU. B. Ondrák, Tyršova 851, 59 231 N. Město na Moravě.
Prodám použité - nahrané diskety s progr. na Amigu, kterou již nemám. Cena disku 13 - 16 Kč dle domluvy. T. Kučera, Dolní 106, Bystřice p. H. tel. 0635 / 912493 (zaměst.)

NABÍDKA FIRMY VOCHOZKA TRADING
Tak jste se konečně dočkali! Konečně je na světě dlouho připravovaná hra **SVĚTÁK BOB**!!! Celá hra je na dvou disketách, obsahuje 6 originálních českých hudeb dělaných přímo do Světáka Boba, 120 zdigitalizovaných barevných obrázků, možnost ukládání stavu hry na disk nebo do paměti,... Po objednání dostanete hru až pod stromeček. Cena? 129,- Kč
Další hrou je **ASTERIX a OBELIX**. Též na dvou disketách, autoři jsou DuelSoft. Obelix byl unesen a vy ho musíte zachránit. Cena 129,- Kč
A poslední hrou je **POKLAD ZLATÝCH SLUNCÍ.** Výtvor firmy Charon Software, 1 disk. Prožijte dobrodružnou cestu Kačera Skrbláka za pokladem! Cena 109,-Kč.
A dále nabízíme editor **C.A.G.** Pomocí něho snadno a lehce vytvoříte hru typu adventure do 14-ti dnů. Cena 195,- Kč
Všechny programy jsou na počítače AMIGA, jsou v češtině a obsahují odpovídající manuál. K ceně produktu se připočítává ještě poštovné a balné. Těsně před vánoci budeme posílat zásilky pilně, což znamená zdražení poštovného o 10,- Kč.
Rekapitulace: **Světák Bob - 129,- Kč**
Asterix a Obelix - 129,- Kč
Poklad Zlatých Sluncí - 109,- Kč
Create Adventure Game (C.A.G.)- 195,- Kč
Objednávky adresujte na: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463 / 22 373.
P.S.: Hledáme programátory, grafiky a hudebníky na Amigu!!
Prodám 9-ti jehličkovou tiskárnu **STAR LC-10 (Amiga, PC ...). Pro Amigu dodám i software. Cena je velice, ale velice nízká. Tel. 0463 / 22 373 Petr.**

VIDEO BACKUP SYSTEM VERIFY
Chcete archivovat diskety na videokazetu? Kupte si VBS. Normální seženete všude od 290,- do 990,- Kč, ale musíte počítat s tím, že Vám z deseti disket 2-3 nepůjdou. **VBS VERIFY** (1.689,- Kč) je 100% funkční. Rozhodněte se sami. Můj telefon je 0463 / 22 373.

ATARI ST

Prodám Atari 1040 STE, monitor 144 SM, 2 joysticky, řadu her a programů. 15.000,-Kč. A.Tománek, U Smaltovny 20h, 17 000 Praha 7, tel: 805611.

ATARI XL/XE

Najnovšie super hry 90-93 aj na disk a OMEG, kúpim, vymením, nahrám. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo Roba, Poste restante Pošta 1, Košice, 040 01, Slovensko.
Prodám hry na ATARI XE/XL v Turbu, prodej Amigy a PC, Mirek Valtr Komenského 5, Mikulov, tel.: 0625/2791.
Prodám ATARI 130 XE s veškerým vybavením. Tel. 0361/64631, Tábor.

C64

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, tel: 0206/670759.
Prodám C 64 + disk drive + tape + 2x joy + 74 disk. her + 2 kazety - za 6.800 Kč vcelku. Josef Hovorka, Sytno 53, 349 01 Stříbro, tel: 0183/30354.

OSTATNÍ

Prodám tiskárnu STAR LC-20, propojovací kabel (1,8 m), EPROM CS Kamenických. Cena 4.000,- Kč. Jan Kodytek, Jugoslávská 862, 517 54 Vamberk, tel. 0445/41252.
Prodám SEGA MEGA DRIVE (4.000,- Kč), 1/2 roku záruka. Tel. 0618/6824
Přehraji vaše data na CD-ROM disk. Kapacita 1CD max. 600 MB. Bližší informace získáte na: P.O.Box 348, 659 48 Brno 2

Vše pro Vaše počítače **ZX Spectrum / Didaktik**
- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

EXCALIBUR do sbírky

Nabízíme Vám skvělou možnost, jak si levně doplnit sbírku EXCALIBURů o 7 starších čísel 11 až 17 se slevou větší, než 50%! Tato drobně poškozená čísla si můžete předplatit složenkou za pouhých 98 Kč! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu.

Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo. Složenkou si můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: **„Ex 23 - 34 = 12 x 29 = 348 Kč."**

Starší čísla

Starší čísla se předplácí složenkou na adresu firmy PCP.

Čísla 18-21 dodáváme za 29 Kč.

Čísla 11-17 se slevou za celkovou cenu 98 Kč (viz nahoře).

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR 11 až 21

AMIGA MAGAZIN 3, 4, 5, 6 (1 kus 14 Kč)

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku. Pro ČR vyřizuje předplatné též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

Slovensko

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Staneš se členem EXCALIBUR klubu se všemi výhodami, které klub přináší (viz článek EXCALIBUR klub).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur.
3. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur** *(leden/'94).*
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur**. (Každý stý předplatitel! - *leden/'94)*
5. **Budeš spokojený.**

EXCALIBUR KLUB se připravuje

Vzhledem ke značné kritice z řad čtenářů - nepředplatitelů jsme od tohoto čísla přesunuli přílohu EXCALIBUR+ do EXCALIBURu. Tím se počet stran EXCALIBURu zvyšuje na minimálně 48 stran pro všechny čtenáře. Předplatitelé získávají místo přílohy navíc možnost stát se bezplatně členy nově vznikajícího EXCALIBUR klubu, které jim přinese mnoho výhod, jako např. slevu na hry, počítače a periferie u některých firem. Základním identifikátorem člena klubu bude identifikační karta (ID karta), která bude mj. chráněna proti zfalšování hologramem. Na přípravě výroby ID karty se intenzivně pracuje. Přesné pokyny a další velice zajímavé informace o EXCALIBUR klubu, ale i o dalších novinkách přineseme v převratném lednovém EXCALIBURu 22. Pokud máte nápady a připomínky, s radostí je uvítáme. Do toho!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Čitelně** vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY?

Praha 1
KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť
Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
Praha 3 -10
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10
Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň
Jižní Čechy
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor
Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most
KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové
Jižní Morava
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno
Severní Morava
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

PRO OBCHODNÍKY: **PC info**, P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783. **JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979

A-B-Comp a.s.

NINTENDO *866.-Kč*
STARFINGHTER 2W QS-149

Amiga 1200

SEGA *400.-Kč*
STARFINGHTER 3 QS-171

MULTI *866.-Kč*
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO *766.-Kč*
INTRUDER 2 QS-148

SEGA *939.-Kč*
INTRUDER 3 QS-150

IBM *866.-Kč*
INTRUDER 5 QS-146

MULTI *999.-Kč*
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO *899.-Kč*
AVIATOR 2 QS-153

SEGA *1066.-Kč*
AVIATOR 3 QS-156

IBM *984.-Kč*
AVIATOR 5 QS-151

IBM *400.-Kč*
WARRIOR 5
QS-123

MULTI *225.-Kč*
APACHE 1 QS-131

IBM *326.-Kč*
JOYSTICK QS-113

MULTI *326.-Kč*
FLIGHTGRIP 1
QS-129F

IBM *326.-Kč*
WARRIOR 6 QS-133

MULTI *326.-Kč*
MAVERICK 1
QS-128F

IBM *886.-Kč*
INTRUDER 6 QS-147

IBM *3996.-Kč* SOUND MACHINE QS-803

A-B-Comp a.s.
Veverkova 28
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2
37 77 80-1
fax: 02/ 38 24 90

Prodejna
Po-Pá 9^{00}-18^{00} hodin
So 9^{00}-12^{00} hodin